これでユフィとデートできる! FFVII Q&A攻略

平成8年2月2?日第三種郵便物認可
1997年4月11日発行(隔週金曜日発行)第3巻第8号通巻40号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.44

1997 4/11

定価490YEN

FFVII、FFT、悪魔城ドラキュラX etc.
PSユーザー必携の超美麗付録!
メモリーカードシール EXTRA

FFタクティクス
サガ フロンティア
青の騎士ベルゼルガ物語
天空のエスカフローネ
アーマードコア
エーベルージュ

徹底攻略
ファイナルファンタジーIV
ブシドーブレード
悪魔城ドラキュラX
プリンセスメーカー
トゥームレイダース
ゼビウス3D/G+

究極最終攻略（アルティメット・エンド）
ファイナルファンタジーVII

隠しマテリア完全データ、チョコボ育成完璧ガイドetc.
電撃だけのぶっちぎりデータ満載!

これが最後の永久保存版 41P

PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

電撃PlayStation Vol.44

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年4月11日発行(隔週金曜日発行)第3巻第8号通巻40号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)

T1024572040492

©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24572-4/11

これでユフィとデートできる! FFVII Q&A攻略

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年4月11日発行（隔週金曜日発行）第3巻第8号通巻40号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.44

1997 4/11

定価490YEN

FFVII、FFT、悪魔城ドラキュラX etc.
PSユーザー必携の超美麗付録!
メモリーカードシール EXTRA

FFタクティクス
サガ フロンティア
青の騎士ベルゼルガ物語
天空のエスカフローネ
アーマードコア
エーベルージュ

徹底攻略
ファイナルファンタジーIV
ブシドーブレード
悪魔城ドラキュラX
プリンセスメーカー
トゥームレイダース
ゼビウス3D/G+

究極最終攻略(アルティメット・エンド) ファイナルファンタジーVII

隠しマテリア完全データ、チョコボ育成完璧ガイドetc.
電撃だけのぶっちぎりデータ満載!

これが最後の永久保存版 41P

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

電撃PlayStation Vol.44 FFVII究極最終攻略&データ特集／特製メモリーカードシールEXTRA 発行：メディアワークス

第4回

会員限定。
プレイステーション・クラブ・フェスティバル'97、ついに開催!

草地「ところで、新作ゲームイベントの準備は進んでいるのかしら?オーナーの私がアイドル活動でいない時も手を抜いちゃダメよ」小山「・・・秘書です、あなたは。それに準備は着々と進んでます。日程も会場も決まりましたしね」草地「やるじゃない。ご褒美あげなきゃ。はい、秘書♥草地直筆サイン。なかなか手に入んないんだぞー。小山さん、ラッキー!」小山「・・・そうですか。ちなみにイベント名は『プレイステーション・クラブ・フェスティバル'97』に決まりましたよ」草地「え?この間の会議で『クサチマニアの集い'97』に決まったんじゃなかったっけ?」小山「違います」草地「でもまあ、これでイベントは成功したも同然ね。名前はちょっとダサイけど」小山「私も、ようやく東京以外の会員の方たちに喜んでいただくことができますよ。これまでゲームショーといえば東京だけでしたからね。愛知県の松野さんからも『次のゲームショーも東京だけですか?あれだけの規模のものは無理かもしれないけど、名古屋でもなんかやって欲しいなあ』なんてハガキをもらってたので気になってたんですよ」
草地「そうか、やっぱり4都市の新作ゲームイベントは待ち望まれていたのね。私の意見は正しかったのね!」小山「・・・私の意見です」草地「私、日本中の会員から感謝されちゃうわ。人気もうなぎ登り確実よ!どうしよう、これ以上ファンレターもらったら、草地、困っちゃう〜」小山「とにかく各地の会員の方には今まで悔しい思いをさせてきた分まで楽しんでもらいたい。そのための企画もいろいろ考えてます。話題になってる新作ゲームが体験できたり、ほかじゃ手に入らないグッズがもらえたり…。企画段階なので実際に何をやるかはまだ言えないんですけどね。とにかくいろんな人にプレイステーションの楽しさを知ってもらいたい。その場で会員になれるシステムも作ったので、また会員じゃない人もたくさん来てもらいたいですね。絶対楽しんでもらえると思う」草地「すごーい!これで、プレイステーション・クラブの人気も不動のものになるわ。そして『秘書♥草地』の名前が日本中に知れ渡るのよ。『秘書♥草地』は日本を代表するアイドルになるのよ。うひゃひゃ。そうと決まればぐずぐずしてられないわ。さあビラ配りにレッツ・ゴーよ!」
—ちなみにSCEからフェスティバルに出展するソフトは『攻殻機動隊』『がんばれ森川君2号』『ベルデセルバ戦記』『ストリートゲームス'97』『アランドラ』など話題の数タイトル。他のソフトメーカーからも新作ソフトが多数出展される予定だ。見逃すなよ。ちなみに4月5日・6日には東京ゲームショーが開催されるぞ。もちろんこちらも新作ゲームやイベントが目白押しだ。乞うご期待。以下、次号。

PlayStation CLUB FESTIVAL'97

これが、プレイステーション・クラブ・フェスティバル'97の日程と会場ですよぉ。詳しいお問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局、03-3266-7830までね。
(受付時間10:00〜17:00/土・日・祝日は休業)

福岡	4/13(日) 10:00〜16:00	福岡ファッションビル8階Aホール 福岡市博多区博多駅前2-10-19
大阪	4/20(日) 10:00〜16:00	大阪マーチャンダイズ・マート 大阪市中央区大手町1-7-13
名古屋	4/27(日) 10:00〜16:00	吹上ホール(名古屋市中小企業振興会館) 名古屋市千種区吹上2-6-3
札幌	4/29(祝) 10:00〜16:00	京王プラザホテル(エミネンスホール) 札幌市中央区北5条西7

*会場にてメンバーズカードを提示してください。会員とお友達2名まで入場できます。

秘書♡草地の
今月のタコゲー
タコゲーってね、指にタコができるくらいハマるゲームのことよ。
リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～
男女7人恋愛シミュレーション
標準価格6,000円(税抜)
絶賛発売中
© 1997 Riverhillsoft Inc.
頭で考えてるだけじゃ、うまくいかないのよね。
ロックマン バトル&チェイス
バトルレース
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
パーツしだいで凄いマシンになることも…
ゼビウス3D/G+
シューティングコレクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
最新作を含む4つのゼビウスが楽しめるのよ。
プレイステーション・クラブ
新作ゲームイベントのお知らせ!!
札幌 SAPPORO 4·29
名古屋 NAGOYA 4·27
福岡 FUKUOKA 4·13
大阪 OSAKA 4·20
絶対来てね♥
プレイステーション・クラブ
というわけで、さあ入りましょ。
＊プレイステーション・クラブ＊ 入会の手引き
全国100億人のプレイステーションファンの皆さん、プレイステーション・クラブに入りましょう。年に4回、プレイステーションが100倍楽しめる12cm CD-ROM「プレプレ」をお届け。会員のための企画も続々進行中です。年会費は5,800円(送料・振込手数料・税金込)。入らないとソンしちゃいますよ。
申し込み方法
1.ハガキに必要事項を記入してポストへ。
2.後日、振込用紙が届きますので会費を振り込んでください。
3.手続完了後、プレプレと会員証がお手元に!(別々に届く場合もあります。)
はがきの書き方
〒162
東京都新宿区
市谷本村町1−1
住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ
入会係・第4回」行
1.氏名(ローマ字フリガナ)
2.性別 3.生年月日
4.郵便番号、住所
5.職業 6.電話番号
7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種(パソコン、その他含む)
9.プレイステーション購入時期
10.この広告を見た雑誌名
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830
(10:00～17:00、土・日・祝日は休業)
PlayStation™
新発売
標準価格19,800円
(税抜)
SCPH-5500
SONY
@ロケ地:鶴乃湯(プレイステーション・クラブ 千駄木保養施設)
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation
トバル2、したい。
ただいまコンビニでトバル2を予約すると、先着20万名様にオリジナルビデオ
「TOBAL2 FIGHTING PREVIEW」をプレゼント。トバル2の最新情報ほか
トバル2予約先着20万名様
「TOBAL2 FIGHTING PREVIEW」の主な内容
●TOBAL2 MUSIC CLIP<TOBAL2のBGMに合わせた、特別編集映像>
●TOBAL2 FIGHTING PREVIEW<名人達のプレイにより進化したTOBAL2を紹介>
●FFⅦ HIGH QUALITY MOVIE SELECTION
<デジタルマスターから編集した、本VTRのための特別編>
TOBAL2 FIGHTING PREVIEW
トバル2は、コンビニエンスストア専用ソフトです。
お近くに取扱店のない方には通信販売でお届けします。
お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォン(0070-80-7080)で。
(平日・土曜13:00~22:00/日曜・祝日10:00~19:00)
DigiCube
FamilyMart
記載の4チェーンのほか、
四国スパーでもお求めになれます。
トバル2最新情報オンエア中!(PerfecTV! DigiCubeチャンネル)
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©1997 スクウェア/ドリームファクトリー キャラクター:©1997 スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社 ©1997 スクウェア
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

FFⅦも、見たい。

なんとファイナルファンタジーⅦのCGムービーからセレクトされた、
名場面集も収録されている。ほかでは絶対入手不可能なビッグチャンスだ！

限定プレゼント

TOBAL 2
トバル2
TM

ますます進化した3D格闘アクション

4.25 BATTLE IN!

キャラクターデザイン：鳥山 明
アナログコントローラー完全対応　希望小売価格5,800円／税別

「TOKYO GAME SHOW '97 SPRING」開催。
トバル2で鉄人に挑戦しよう！

4月4日〜6日、東京ビッグサイトで開催されるTOKYO GAME SHOW。スクウェアのブースで、初めてトバル2を体験プレイできます。ゲストは格闘ゲームの鉄人=新宿ジャッキー、ブンブン丸（週刊ファミ通）ほか。しかもトバル2で鉄人にチャレンジして勝った方には、スクウェアからのプレゼントも。このチャンスを逃すな！

すべてがドラマティックな演出で構成された新次元シューティングゲーム「ガメラ2000」。
奪われたギャオス遺伝子を奪回すべくプレイヤーは、ガメラとともに闘いを繰り広げる。ムービーは二カ国語(日本語、英語)選択可能。また2Pタッグプレイも楽しめる。

臨場感溢れる怪獣バトル等、シューティングの概念を打ち破る数々の演出と構成。

世界の都市を舞台にガメラとともに戦う超美麗高速フルポリゴンシューティング。

バラエティに富んだステージ進行。ガメラの援護なしで挑むエアロバイクステージ。

ゲームでしか味わえない完全オリジナルストーリーによるネオガメラワールド。

最新映像技術を駆使した実写+CG合成によるインタラクティブムービー。

DAIEI DIGITAL ENTERTAINMENT

発売元:大映(株)映像事業本部 マルチメディア室 〒105 東京都港区東新橋1丁目1番16号徳間書店ビル4階
販売元:ヴァージンインタラクティブエンターテインメント(株)　開発元:デジタルフロンティア

© 大映株式会社 ©TYO Productions Inc. ©Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. ©大映 NHFN/1996
"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメントの登録商標です。

Information
◎サントラCD:あのズンタタによるオリジナルサウンドトラックが同時発売!!「ガメラ2000 オリジナルサウンド・トラックス」販売元:SME・インターメディア 定価:¥2,550(税込)
◎「ガメラ2000 ガイドBOOK(仮)」:「ガメラ2000」のシナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン、攻略方法などがぎっしり詰まったガイドブックも発売決定!!

PlayStation

CONTENTS & GAME INDEX

1997 4 11
Vol.44

巻頭特報

電撃特報1 タカラの贈るロボット対戦ACTの新タイトル。通信対戦がアツイ！ 青の騎士ベルゼルガ物語 ……… 8
電撃特報2 人気アニメのゲーム化情報をキャラクター情報中心に先取り公開！ 天空のエスカフローネ …… 12
電撃特報3 歴代のモビルスーツを自由に使って対戦できる、夢のゲームが登場 ガンダム ザ バトルマスター …… 14
電撃特報4 数々の新システムを搭載したPSオリジナルロボットACTの第2弾。 ロボ・ピット2 ……………… 16
電撃特報5 MD、SS等で高い評価を得たS・RPGの傑作がさらにパワーアップ！ ラングリッサーⅠ・Ⅱ ……… 18

アーマード・コア ……… 20
エーベルージュ ………… 24
ダービースタリオン …… 28
TOBAL2 ………… 30

スペシャル攻略

ついにクライマックス突入のストーリー攻略ほか、今回も増ページ大特集!!
ファイナルファンタジーVII ……………… 35

傑作ゲームをとことん攻略 攻略Station

ファイナルファンタジーIV …… 84
ブシドーブレード …………… 92
悪魔城ドラキュラX ……… 98
プリンセスメーカー ….. 102
トゥームレイダース ……… 106
ゼビウス3D／G+ ……… 110

人気のRPG最新情報満載 GoGoRPG

FFタクティクス ………… 188
サガ フロンティア ……… 194

●今年上半期のTVゲーム界最大のお祭りを徹底攻略。イベントスケジュールや注目ソフト情報がぎっしり。これを読んでから行けば、ショウを300%楽しめるぞ。

◀TGS'97春に出展予定タイトルには、今号の記事中でゲームデータ部分にこのマークが付いているぞ。

東京ゲームショウ'97春特集 …… 228

●ますます広がる『ときめき』ワールドのすべてをカバーする人気コーナー。今回のゲストは関根明子さんだ。

Nonstop!ときめきメモリアル ……… 112

とじ込みふろく ●最新ソフトに対応した大好評シール付録
メモリーカードシールEXTRA

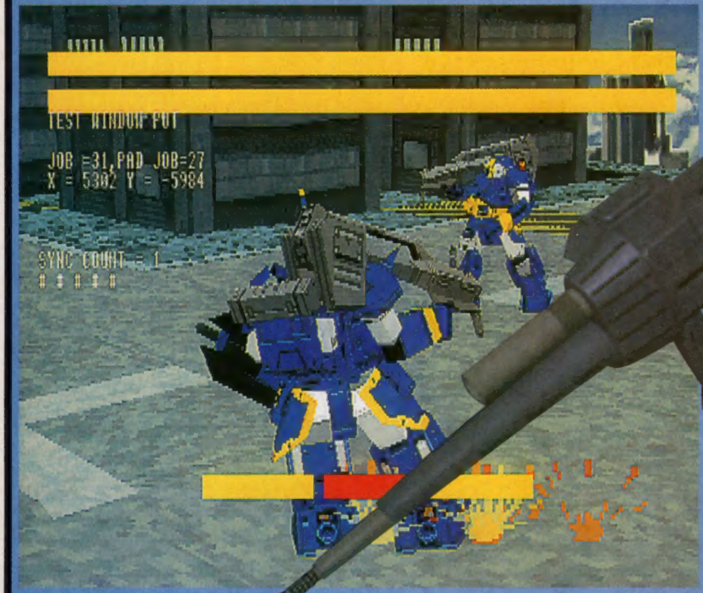
特別企画『マリア』…… 82、83間折り込みページ
新作ソフトレビューtheDEEPER ………. 136
[読者参加企画]ビックリPS新記録 …… 142
[読者イラスト]4色奴隷 …… 144
[攻略PART2]電撃PlayQuestion … 147
ウラワザデータベース ……… 157
[まんが]ザ・コンビニはじめて物語 …… 159
[連載読み物]電撃コラムス … 163
[読者ページ]PSの奴隷 … 167
読者アンケート ………… 178
読者プレゼント ………… 179
新作ソフトステーション …… 207
NEXT WAVE? ……… 224
電撃ランキングステーション … 226
PS移植化計画Ver.2.0 … 227
[情報ページ]電撃NEWS STATION … 232
次号予告+広告インデックス … 237
新作ソフトスケジュール …… 238

ゲームインデックス 50音順

あ
ARMORED CORE(アーマード・コア) ………20
青の騎士ベルゼルガ物語～装甲騎兵ボトムズ外伝 ……8
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～……98
AZITO-アジト- ……153
アランドラ ……218
アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～ ……210
アンジェリークSpecial2 ……140
アンドレッティレーシング ……139
INDY500 ……216
海腹川背・旬 ……154
ウルティマ アンダーワールド ……137
エースコンバット2 ……208
エーベルージュ ……24
SDガンダムGCENTURY ……138, 147
エリア51 ……138
Odo Odo Oddity ……137
か
怪物パラ☆ダイス ……220
覚悟のススメ ……140
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH ……222
ガンダム ザ バトルマスター ……14
Queens Road(クイーンズロード) ……138
クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－ ……148
クォヴァディス～イベルカーツ戦役～ …141
くるみミラクル ……219
クロス・ロマンス 恋と麻雀と花札と ……140
競馬最勝の法則'97 VOL.1狙え！万馬券！ …141
ゲーム日本史～革命児 織田信長～ ……141
さ
サガ フロンティア ……194
ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ ……137, 156, 159
沙羅曼陀 デラックスパック・プラス ……222
三國志リターンズ ……138, 152
三國無双 ……155
G・O・D pure ……215
シムタウン ……139
ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム …217
新スーパーロボット大戦スペシャルディスク …151
スーパーロボットシューティング ……139
スタンバイ Say You! ……140
ステークスウィナー2 ……221
スパイダー ……221
セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS …140
ゼビウス3D／G+ ……110, 136
た
ダークハンター 上 異次元学園 ……140
ダービースタリオン ……28
DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～ 138
DISRUPTOR(ディスラプター) ……140
提督の決断III ……139
天空のエスカフローネ ……12
トゥームレイダース ……106
DOKIDOKIプリティリーグ ……137
ときめきメモリアルSelection藤崎詩織 …139
ときめきメモリアル～forever with you～ 112
TOBAL2 ……30
トラ！トラ！トラ！ ……221
な
浪速の商人～振ってナンボのサイコロ人生～ ……139
ナノテック ウォリアー ……222
は
バウンティソード・ファースト ……214
HASHIRIYA 狼たちの伝説 ……221
パズルアリーナ闘神伝 ……207
パワーステークス ……221
PGA TOUR'97 ……138
秘・宝・王～もうお前とは口きかん～ ……224
ヒロインドリーム2 ……212
FIGHTERS' IMPACT(ファイターズインパクト) 219
ファイナルファンタジーVII ……35
ファイナルファンタジータクティクス …188
ファイナルファンタジーIV ……84, 138
ブシドーブレード ……92
BREEDING STUD～牧場で会いましょう～ 139
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ……102
ポイッターズポイント ……221
BOYS BE… 恋のゆくえ ……139
ま
マスター・オブ・モンスターズ ……213
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～217
みつめてナイト ……222
ら
雷電ディー・エックス ……140
ラングリッサーⅠ・Ⅱ(仮) ……18
リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～…150
RESCUE 24 Hour ……137
ロックマン バトル&チェイス ……138
ROBO・PIT 2 ……16

電撃特報 1

あの戦いの興奮をキミの元に！



装甲騎兵ボトムズ外伝
青の騎士ベルゼルガ物語

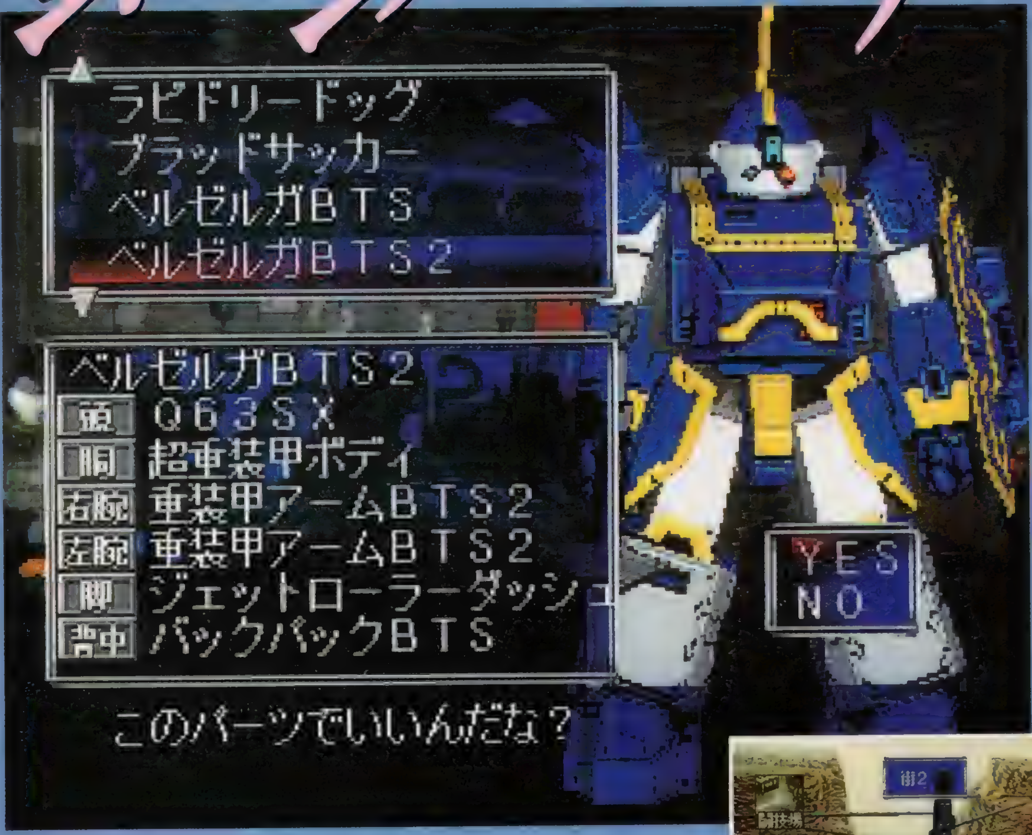
ジャンル	A・TカスタマイズACT	価格	未定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 対戦ケーブル、アナログジョイスティック
発売日	夏予定		

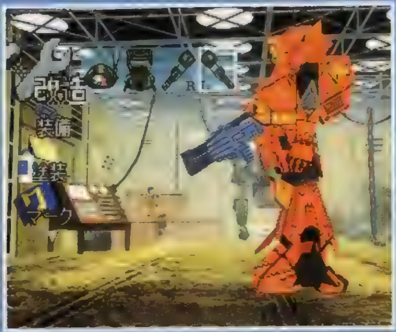
装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語

©サンライズ ©TAKARA CO.,LTD.1997 ※画面は開発中のものです。

鋼鉄の死神

始動!!





ハードなストーリー展開と徹底したミリタリー描写で、いまだに根強い人気を誇るSFメカアクション・アニメ「装甲騎兵ボトムズ」。その外伝として朝日ソノラマより刊行されている小説「青の騎士ベルゼルガ物語」がゲーム化されることが決定した！　百年戦争と呼ばれる戦争の終結による混乱の、いまだおさまらないアストラギウス銀河のメルキア星を舞台に、キミはアーマード・トルーパー＝A・Tと呼ばれる人型兵器を駆って、最強のA・T乗りを目指すべく戦いに身を投じるのだ!

ゲームシステム

このゲームではA・T同士の戦いに加えて、キミが操るA・Tを自由に改造（カスタマイズ）することができるのだ。そうやって強化したA・Tを操り、バトリングと呼ばれるA・T同士の賭け試合に勝ち抜いていくことで、A・T乗りとして名を上げていこう。またゲーム中には、キミを倒して名を上げようとする連中にストリートバトルを挑まれたり、単純に因縁をつけられたりと、バトリング以外の戦いに巻き込まれるサブイベントも発生したりするぞ。

AVGモード

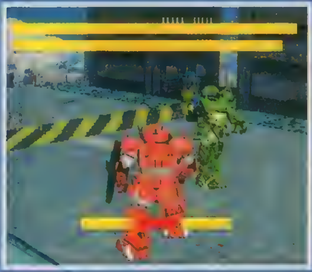
いきなりA・Tで戦うことはできないので、まずはAVGモードで酒場に行き、バトリングを設定してくれるマッチメーカーを探すことになる。酒場では、ほかにも有名なA・T乗りやほかの街の情報の入手をしたり、イベントが発生したりする。

改　造

A・Tの改造は、まずショップでパーツを売買することから始まる。その後、工場にいって自分好みの装備、改造（加速をよくする、リーチを伸ばすなどが可能）をするのだ。またここでは機体のカラーリングなども変更することもできるぞ。

戦　闘

対戦相手が決まってA・Tの準備が整ったらいよいよ戦闘、バトリングだ。バトリングには、銃火器の使用を一切禁止して肉弾戦のみで決着をつけるブロウバトルと、銃火器はもちろんあらゆる武器の使用が可能なリアルバトルの2種類があるのだ。



BERSERGA ベルゼルガ

アストラギウス銀河のほぼ中心にある惑星・クエント出身の傭兵専用に作られたA・T。中世の騎士を思わせる頭部の装飾、左腕の楯に装備された白兵戦用武器・パイルバンカーなど、他のA・Tにはない装備が特徴。とくに、クエント製の特殊合金で作られた楯をアームパンチ3発分のカートリッジを使って撃ち出すパイルバンカーは、並のA・Tなら一撃で行動不能にすることも可能な、まさに必殺兵器と呼べるだけの威力を持っている。

強靭な装甲を誇る重量級のA・T。操作性も極めてよく、アームパンチの破壊力やローラーダッシュは出力の高さとあいまって、A・T乗りの間でも高い人気を誇る。

STANDING TURTLE スタンディングタートル

湿地帯で活動することを前提に開発されたA・T。スワンピークラッグという、ぬかるみの中でも行動しやすいように、"かんじき"のようなものを装備している。

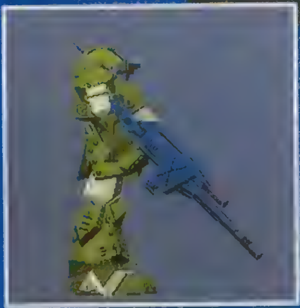
DIVING BEETLE ダイビングビートル

装甲騎兵ボトムズ 開発進行中

RED SHOULDER CUSTOM
レッドショルダーカスタム

"吸血部隊"と呼ばれて恐れられた特殊部隊専用にカスタマイズされたスコープドッグ。この部隊のA・Tは、左肩を赤く塗装していたためにこう呼ばれるようになった。

SCOPE DOG
スコープドッグ



百年戦争中に最も数多く生産されたA・T。宇宙用、湿地用などを始めとしたさまざまなバリエーションが存在し、バトリングに登場する改造A・Tもほとんどがこの機体をベースにしている。カートリッジ式の火薬で拳を撃ち出すアームパンチ。グライディングホイールと呼ばれるモーター内蔵の車輪で地上を滑走、高速移動するローラーダッシュなどの、A・Tを特徴づけるさまざまな装備は、この機体が基本となって設計されている。

オープニングCG公開

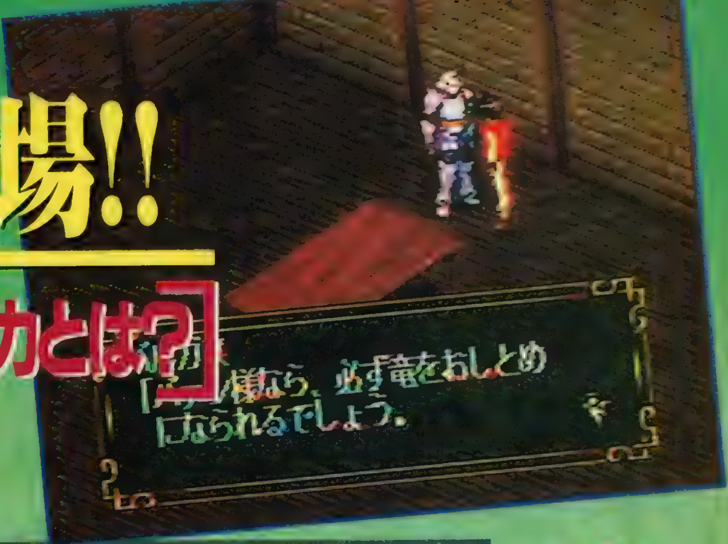
'96年のおもちゃショーで、戦慄のデビューを遂げた『装甲騎兵ボトムズ』。こちらも、『ベルゼルガ物語』と同様にタカラから発売予定だが、残念ながらこちらの進展はあまりない。発売も『ベルゼルガ物語』よりも遅れるもよう。ただCGの完成度を見る限り期待度は大！

装甲騎兵ボトムズ

ジャンル	未定	価格	未定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

電撃特報
2
あの人気アニメがAVG
天空の
エスカフローネ

になってPSに登場!!



[PS版『エスカフローネ』の魅力とは?]

この物語のヒロイン・神崎ひとみ、不思議な力によって、現代から異世界ガイアへ……主人公バァン（左ページの剣を持った少年）の侍女・メルルとは恋のライバル

パートナーシステム

主人公のバァンは神崎ひとみ、またはメルルのどちらかをパートナーにすることができる。パートナーとは行動を共にすることになり、その後のストーリー展開に大きな影響を及ぼすんだ。恋愛もあるのかな？

ドラマチック・アクション・ムービーバトル

ゲーム中には、敵ザイバッハとの戦闘シーンが登場する。戦闘はガイメレフを操作し、多彩なアクションを楽しむことができるのだ。また、戦闘中の決定的瞬間や盛り上がるシチュエーションでは、ＴＶアニメで使用された映像や新作のアニメーションがダイレクトに挿入されるぞ。

バァンの仲間兼ライバル的存在のアレン・シェザール。ガイメルフ、シェラザードを駆り、バァンとともにザイバッハ帝国に挑む

クォータービューの画面

ゲーム中のすべてのマップは、クォータービュー視点で表現されている。これにより空間が立体的に見えるので、臨場感あふれるゲーム展開が楽しめるぞ。

ファーネリア国に代々受け継がれてきたガイメルフ、エスカフローネ。全長８メートルの鉄の鎧で、今は現国王のバァンが乗り込む。竜に変形するなど、不思議な能力を持つため、ザイバッハ帝国に狙われる。

そして多彩なイベントの数々とマルチエンディング

ストーリーを盛り上げるのは、やはりイベント！　ストーリー展開に合わせ、随所にイベントが挿入される。イベントシーンでは、画面上のキャラが実際に動いてイベントの内容を表現したり、編集されたＴＶ版の映像や新作映像も使用されているぞ。また、ストーリーの展開次第では、ＴＶ版とは異なるエンディングを迎えることも……。ワクワクするね。

昨年９月までＴＶ放映され、今なお多くのファンの支持を受けている『天空のエスカフローネ』が初のゲーム化!!　ＴＶ版のストーリーに加え、ＰＳ版では新作のオリジナルシナリオが追加される。また、オリジナルのキャラやガイメレフも登場するのでお楽しみに！

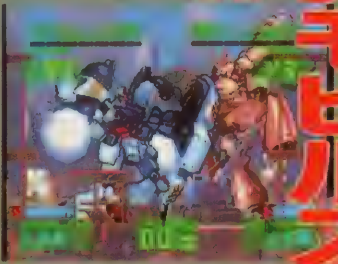
天空のエスカフローネ

ジャンル	AVG	価格	￥6.800予定
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	未定
発売日	97年秋予定		

協力：バンダイ B-CLUB（編集部）スタジオハード MX イラスト／工原しげき　Ｃサンライズ・テレビ東京　Ｃ BANDAI 1997

電撃特報3

GUNDAM THE BATTLE MASTER
ガンダム ザ バトルマスター



史上最強のモビルスーツバトルが、今始まる!!

「歴代のモビルスーツすべてを一堂に会して戦わせてみたい……」そんなファンの夢が格闘ゲームになって登場！最強の機体を決めるのはキミだ！

ガンダム ザ バトルマスター

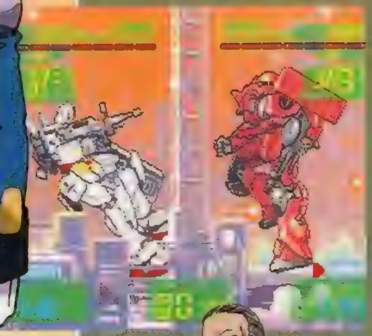
ジャンル	対戦ACT	価格	¥6,800(予定)
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	未定
発売日	夏予定		2P対戦可

リアルな動きに注目!

このゲームには、「Motion Parts System」という新技術が採用されている。これは、キャラクターのグラフィックを頭、腕、胴体、足といったそれぞれのパーツごとに描き、それらをプログラム処理で組み合わせることによって、リアルな動作を表現するというもの。これにより、今までの格闘ゲームの一枚絵で表現されていたキャラにはない、重量感のあるアクションが実現しているのだ！

C創通エージェンシー・サンライズ
C BANDAI 1997

ストーリーはゲームオリジナル!!

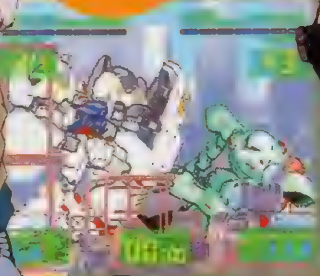


登場するモビルスーツは、初代ガンダムやジオング、νガンダムといった人気の機体ばかりだが、それに乗り込むパイロットたちとストーリーはゲームオリジナル。くわしい内容はまだ未定だが、ＴＶや映画とは違う雰囲気のストーリーとなるハズ。彼らがどう出会い、戦っていくのかが今からとても楽しみだね。

マーキュリー
愛機:ガンダム
軍の命令で何者かに奪われたモビルスーツを追っている。冷静沈着で優秀なパイロット。

ニコルス
愛機:ザクII
優秀な軍人だったが、ある事件がきっかけで、軍を辞めることに。

ラルゴ
愛機:ガンダムGP-02
自分の農場を大きくする資金稼ぎのため戦っている



キャロル
愛機:ハイ・ゴック
母親を養うため軍に入るが、野放図な性格のため半年で脱隊。現在は賞金稼ぎに。

それぞれの想いを胸に戦場へ向かうパイロットたち…

レイチェル
愛機:ジ・O
大富豪の一人娘だが、殺された婚約者の仇を討つため、モビルスーツを駆り、犯人を探す。

ノイズ
愛機:ジオング
パイロットだけではなく、メカニックとしての腕も天才的な傭兵。

シナプス
愛機:クイン・マンサ
優秀な軍人の脳を移植したサイボーグだが記憶は失われている。

ダテ
愛機:ガンダム
熱血漢の賞金稼ぎ。常に強い相手を求めている。

ガルス
愛機:ビグ・ザム
略奪を行う盗賊だったがマリアに負けて以来、彼女の部下になる

ハニー・B
愛機:ガンダムZZ
軍の生体兵器の実験体として利用されていたが、脱走。今は賞金稼ぎとして暮らす。

スミス
愛機:サザビー
若いときから傭兵として戦う、戦闘のプロ。かなりの音楽好き。

シュタイン
愛機:ノイエ・ジール
ある地方の領主だったが、悪政のため土地を追われる。以後はマリアの副官に。

マリア
愛機:[illegible]
ある軍人の娘だったが、軍の実験体に。その後脱走し海賊となる

電撃特報4

独占大公開

ロボットって一体なんだろう？

アカピット

武器はレーザーブレード。敵地へ先発突入し、進入経路を確保するのが任務。哲学的な性格を持つ

自分でロボットを組み立て、3D視点による対戦格闘を行う『ロボ・ピット』。このゲームが、ストーリーモードを採用し、さらに新システムを満載して再びPSに登場！　新たなパーツが増えたことにより、ゲームの魅力であったオリジナルロボットのカスタマイズもますます充実。手に汗握る新たな戦いが、いまここに始まる!!

キミだけのロボットによる新たなる戦いが幕を開ける!!

ロボ・ピット2

 ©1997 ALTRON CORPORATION

今度の「ロボ・ピット」は、ココが違う!!

今回の「ロボ・ピット２」では、ストーリーモードが追加された。ゲームのメインとなるこのモードでは、オリジナルのロボットで、仲間とともに暴走したロボ・ピット管理システムを相手に戦うことになる。また、新たなシステムも多数追加。スピーディな戦いを実現するためにダッシュが追加されたり、より緊張感のあるバトルシーンを実現するために、複数対複数によるバトルロイヤル制が導入されたりしているのだ。もちろん、ロボットの攻撃法も実に多彩になっている。ここでは、それらの新システムを紹介しよう。

▲ゲームの魅力、カスタマイズもさらにパワーアップ。キミ好みのロボットがきっと作れるはずだ。

▶高低差のあるステージ。うまく地形を利用することも、勝つための重要なポイントだぞ。

Point1 新ウェポン・ATボール

「ロボ・ピット２」最大の特徴が、このＡＴ（アタッチメント）ボール。これはロボットの左右後方を浮遊する、補助攻撃用の小型ユニットだ。基本的に、遠距離攻撃はこのＡＴボールを使って行うことになるぞ。ちなみに左右別々のＡＴボールを装備することも可能だ。これにはミサイル、レーザーから浮遊機雷といったものまでさまざまなバリエーションがあり、全部で20種類が用意されている。それぞれ、使い込むほど強力になっていくぞ。

▲オプション兵器、ＡＴボール。うまく使って、戦いを有利に進めよう。

◀▲左右別々のＡＴボールを付けられる。この選択が戦いのカギを握る!?

Point2 新たな攻撃システム

▶戦いも、よりヒートアップ！

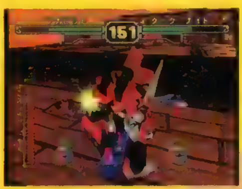
前作「ロボ・ピット」の攻撃法は手に持った武器と１つの必殺技だけだったが、今回はそれにプラスしてさまざまな攻撃法が用意されている。すでに紹介したＡＴボールはもちろん、必殺技の種類が増え、さらにコンビネーションが追加されているのだ。これにより大ダメージを与えられる爽快感がグンと増しているぞ。また、敵を倒し、経験値を得ることでロボットはレベルアップしてどんどん強くなるようになったので、育てる楽しみも増えたぞ。

これでトドメだ！大ダメージの 必殺技

体力ゲージ下の必殺技ゲージが最大までたまったときに出すことができる、大ダメージを与えることが可能な攻撃。それが必殺技だ。体当たり必殺技、ＡＴボール必殺技、コンビネーション必殺技の３種類が用意されている。演出もド派手で、カッコイイのだ！

ビシバシと攻め続けろ！ コンビネーション

「ロボ・ピット２」では、✚キーと攻撃ボタンの組み合わせで武器の振り方が変わる（突きや斬りなど）。さらに、ボタンをタイミング良く押していくことで、連続して技を出すこと（コンビネーション）もできるようになったぞ。



シェイド
武器はブラストクロー。アカピットと同じく先発部隊。プレイヤーのライバルキャラでかなりの自信家。

セリア
壊滅した援護部隊の生き残り。足手まといになっている自分に悩んでいる。仲間ロボットの紅一点

ロボ・ピット2

ジャンル	3D・ACT	価格	未定
メーカー	アルトロン	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	6月予定		対戦ケーブル対応

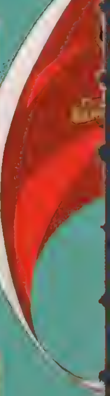
5 電撃特報

ラングリッサー（仮）Ⅰ・Ⅱ

PS版『Ⅱ』のマップを初公開！
『Ⅱ』のシナリオ1～4とそこまで
に登場する重要キャラ、そして
システムを紹介していく！

ラングリッサーⅠ・Ⅱ（仮）

ジャンル	S·RPG	価格	未定
メーカー	メサイヤ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		



キャラメイキング

主人公・エルウィンのクラス（職業）は、ほかのキャラと違って最初は決まっていない。ゲーム開始時に光の女神・ルシリスから出される質問に3択で答えていくことで職業が決まるのだ。また、答え方しだいでは能力値などのパラメータも変化するぞ。

◀光の女神・ルシリスの問いには、3つの選択肢から一つを選んで答える

クラスチェンジ

エルウィンを含む『Ⅱ』の主要人物たちには、クラスが用意されている。これらの人物はレベル10になると、自動的にクラスチェンジするが、右の表のように二者択一でどちらかを選ばなくてはならない。装備可能品などが違ってくるので慎重に選ぼう。

例:リアナの場合

- シスター
  - クレリック
    - プリースト
      - ハイプリースト
      - セージ
    - セイント
  - パラディン
    - メイジ
      - アークメイジ
      - ソードマスター

マルチシナリオ

今回はシナリオ4までしか紹介していないが、シナリオ7以降は何本にもストーリーが分岐していく。そして最終的には9種類のエンディングが待っている！　また、直接ストーリーには関係ないが、戦闘がラクになるイベント的なものもあるぞ。

▲行動や選択によって、光の軍勢だけではなく闇の軍勢にもなれる、また、どちらにも属さない場合も……

▼シナリオの進め方しだいで、仲間になるキャラやならないキャラが出てくる

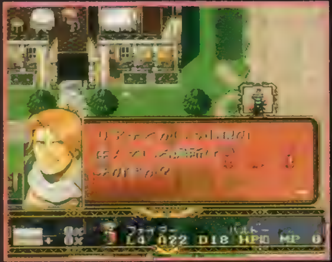
scenario 1

序章

世界中のあちこちで戦争といえないほど、小さな規模で争いが起こっていた頃……主人公・エルウィンは、旅の途中で意気投合したヘインとともに旅を続けていた。

急ぐ旅ではないエルウィンたちは、道中、ヘインの生まれ故郷サルラスに立ち寄る。しかし、ヘインは故郷の様子が違っていることに気づく。帝国軍がヘインの幼なじみ、リアナの身柄を拘束するため、サルラスに立ち寄っていたのだ。エルウィンたちは彼女を救うために立ち上がった！

◀マップの北にはNPCながら、援軍も現れてくれる。



▲辺境の町・サルラスに帝国軍は突然襲いかかってきた。帝国がリアナを欲しがる理由は…？

scenario 2

旅立ち

なんとか帝国軍からリアナを守ったエルウィンとヘイン。しかし辺境の町でしかないサルラスでは、これ以上リアナを守れないと彼らは判断する。そこでエルウィンたちは、彼女を伴いエストールにある光の大神殿に向かうことにした。「強大な力を持つ帝国軍が来る前……それよりも無用の戦闘をしないためにも先を急がねば」。そう思うエルウィンをよそに、帝国軍が追撃してきた！　執拗にリアナを狙う帝国軍。彼女になにがあるのか？

◀無断で領地に入った帝国軍に、領主・ローレンは戦いを決意。

▶レオンは、村に現れた怪物を撃退するため、途中で撤退。

C NCS 1997 ※画面は開発中のものです

『Ⅱ』のシナリオ1～4&大紹介!!ゲームシステムを大紹介!!

scenario1～4に登場する重要人物たち

エルウィン

主人公。幼少時に両親をなくしており、現在は放浪の旅をしながら剣の修行をする毎日。

旅の途中、彼は帝国軍に所属する青竜騎士団がリアナをさらおうとする現場を目撃する。ここから物語は始まるのだ！

シェリー

よくいえば、自由奔放な性格。悪くいえばおてんば。帝国軍を相手に戦う毎日だが、実は大陸西部にあるカルザス城のお姫様である。

レオン

帝国軍最強と称される青竜騎士団の隊長。騎士道を重んじており、人質を取るなどの姑息な作戦を非常に嫌う。

リアナ

サルラス領の近くにある光の神殿の巫女をしていたが、青竜騎士団にさらわれそうになった事件をきっかけに、エルウィンたちと一緒に行動することになる。他人の命を助けるためなら、自分の命を投げ出すことのできる少女。ストーリーに関わる、重要な秘密を持ったキャラでもある。

scenario3

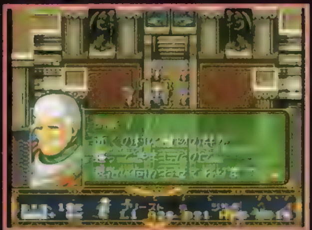
光の大神殿

帝国軍を振り切ることに成功したエルウィンたちは、光の大神殿にたどり着く。司祭にリアナの保護を依頼し、ほっとするエルウィンたち。

しかし、今度は帝国軍の別動隊であるソルムとモーガンが光の大神殿を襲撃してきた！　どちらも帝国軍では名が知れた猛者である。

運悪く、大神殿を守る神官戦士は、ほかの事件のために不在だった。もはや司祭や神官、巫女、そしてリアナを守ることができるのはエルウィンたちだけしかいない！

◀ソルムとモーガンは同じ帝国軍だが、仲はかなり悪い。



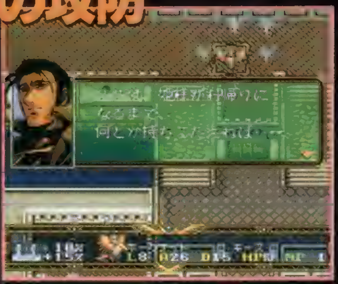
▲悪いことは重なるもの。神官戦士が不在で警備が手薄なときに帝国軍が襲撃する。

scenario4

カルザス城の攻防

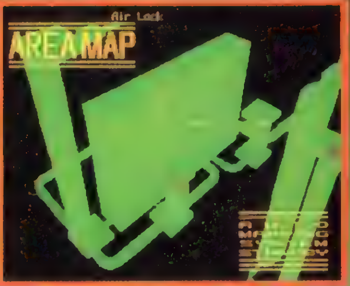
エルウィンたちは帝国軍から光の大神殿を守り切った。だが被害は大きく、大神殿にリアナを保護する力はもはや残ってはいない……。そこで、新しくエルウィンたちの仲間になったシェリーは、反帝国派の旗手である国・カルザスにリアナを保護してもらうことを提案する。この意見に反論などなく、さっそくカルザスに向かうエルウィンたち。

だが、そこで見たものは落城寸前のカルザス城だった！

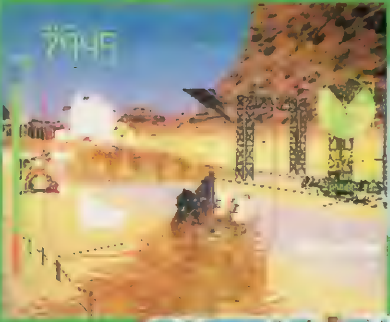


◀留守をあずかるキースは、援軍が来るまで籠城を決意する。

▲猛将・バルガスが姫不在のカルザス城に襲いかかる！



『キングスフィールド』3部作を送り出し、そのたぐいまれなる3Dポリゴン技術を世に知らしめたフロム・ソフトウェア。このPS界の雄が、ファンタジーRPGの枠を越え、新たな挑戦に乗り出した！今度のゲームは3DメカACT。迫力の演出、息も尽かせぬスピード感で、プレイヤーに4度目の挑戦状を叩きつける!!



息を飲むスピード感

「アーマード・コア」は、自分自身の手でオリジナルロボットを組み立て、そのロボットを操ってミッションに挑むＡＣＴだ。ゲーム画面は、バッククォータービューによる３Ｄ視点。スピーディで爽快感あふれるアクションと、ド派手な演出により、まるで自分がロボットアニメの主人公になったかのような感覚でプレイすることができるぞ。また、ミッションが常に複数用意され、どのミッションを選んだかでその後の展開が変化することもある。しかも総ミッションは実に数十種類を数え、何度でもプレイできるようになっているのだ。また、自分で作った機体を持ち寄れば、２Ｐ対戦も可能だぞ。

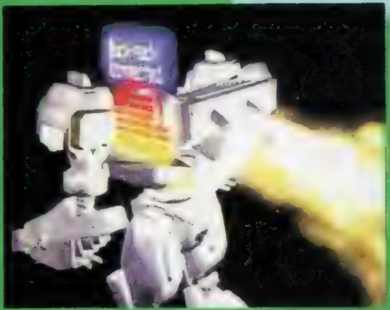
2P対戦も可能！

超大迫力！フロム・ソフトウェアが放つ3DメカACT！

ARMORED アーマード

©1997 From Software,INC. ※画面は開発中のものです

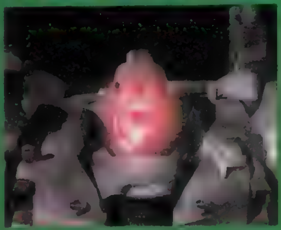
マシンのセッティングは100億パターン以上!



マシンを構成するパーツをデザインしたのは、『超時空要塞マクロス』のメカデザインなどでおなじみの河森正治氏。組み上がったマシンのカッコよさは、もはや疑うべくもない。しかも、パーツや兵装のチョイスのみならず、細部のカラーリングや独自のエンブレムの張り付けなど、文字通り自分だけのオリジナルメカを作ることが可能になっている。100億パターン以上のマシンセッティングというのは、ダテじゃない!

STORY

それは1人の傭兵の戦いの記録……



[illegible]世紀前に[illegible]った大崩壊と呼ばれる戦争に[illegible]人類は生[illegible]拠点であった地上を失った。主人公は大[illegible]後の[illegible]興が進む地下の計画都市に住む1人のレイヴン。レイヴンとは、金さえあれば誰でも、どんな依頼でもできるという傭兵のことである。主人公は幼い頃、レイヴンによって家族と家を失っていた。だがある目的のために資金を必要とした主人公は、敵であり、憎むべき存在であるレイヴンとなった。すべてが管理されているこの世界では、個人が富と名声を得るためには、レイヴンとなることが唯一の方法なのだ……。

CORE コア

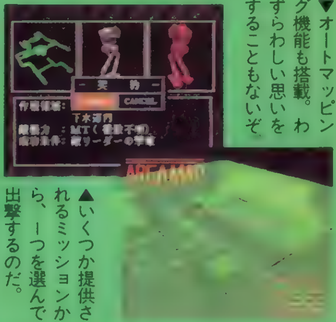
ARMORED CORE
アーマード・コア

ジャンル	3D・ACT	価格	5,800円
メーカー	フロム・ソフトウェア	対応周辺機器	通信ケーブル対応
発売日	7月予定		メモリーカード(ブロック数未定)

命がけの数々のミッション 頼れるのは自分の腕のみ!

BATTLE

ゲームは依頼された数件のミッションの中から1つを選んで出撃し、約30のミッションをこなすとエンディングとなる。が、実際に用意されているミッション数はこれより多いため、1度のプレイですべてのミッションに挑むことはできない。ミッション遂行、すなわちゲーム中は、バッククォータービューとなり、ボタンの組み合わせで多彩なアクションが可能。その中で、基本でもあり、最も重要でもある3つのアクションを紹介するぞ。



▼オートマッピング機能も搭載。わずらわしい思いをすることもないぞ

▲いくつか提供されるミッションから、1つを選んで出撃するのだ。

ブーストダッシュ

ブースターを作動させ、ダッシュする。LRボタンとの組み合わせで、横や斜めにダッシュすることも可能。画面左のゲージがなくなるとオーバーヒートしてしまうため、多用はできない。

ブーストジャンプ

ブースターを作動させることで、ジャンプすることもできる。小回りの利かない敵には、上空からの狙撃というのも効果的だろう。ただし、これもオーバーヒートすると一定時間使用不可能だ。

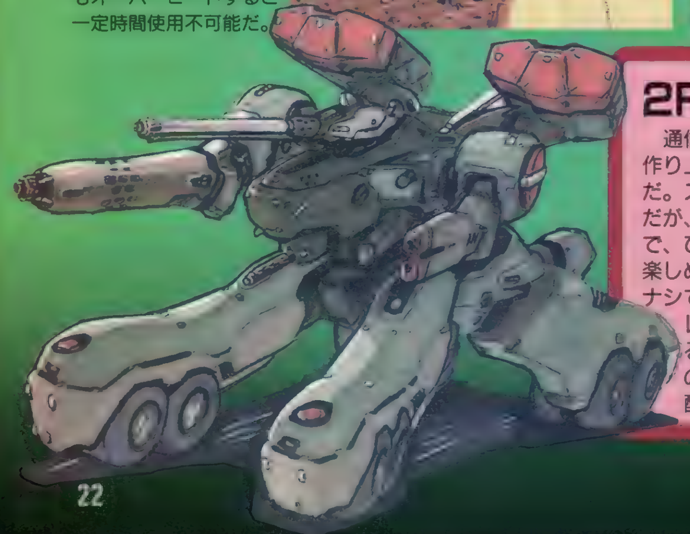
アタック

左手用ウェポン

右手用ウェポン

バックウェポン

両手、両肩に装備した武器での攻撃。基本的に、1度に使用できる武器は1種類となっている。基本的に右手にはライフル系、左手にはレーザーソードなどの内蔵武器、肩には遠距離狙撃用の高出力武器を装備するようになっているので、状況に応じて切り替える必要がある。中には弾数制限のある武器もあるので、使うときには細心の注意が必要だ。なるべくなら、次に挑むミッションに応じて、兵装を臨機応変に変えるのがいいだろう。



2P&通信対戦プレイも可能!

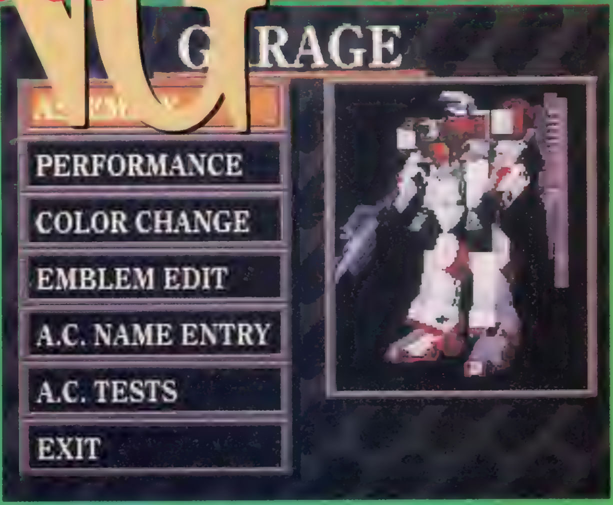
通信ケーブルを利用することにより、プレイヤーが作り上げたオリジナルの機体同士での通信対戦も可能だ。ステージは、ミッションに使用されるものと同じだが、相手が同じ人間ということで、ひと味もふた味も違う戦いが楽しめるぞ。また、通信ケーブルナシでも、画面分割による対戦プレイができるようになっているので、通信対戦をするための環境が整わない人でも、心配はいらないぞ。

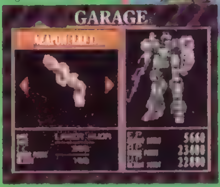
▲通信対戦なら、1人プレイ時と同じ感覚で対戦ができるのだ。

◀画面分割での対戦も可能。こっちの方がお手軽。

SETTING

マシンをセッティングして熾烈な戦いに生き残れ！

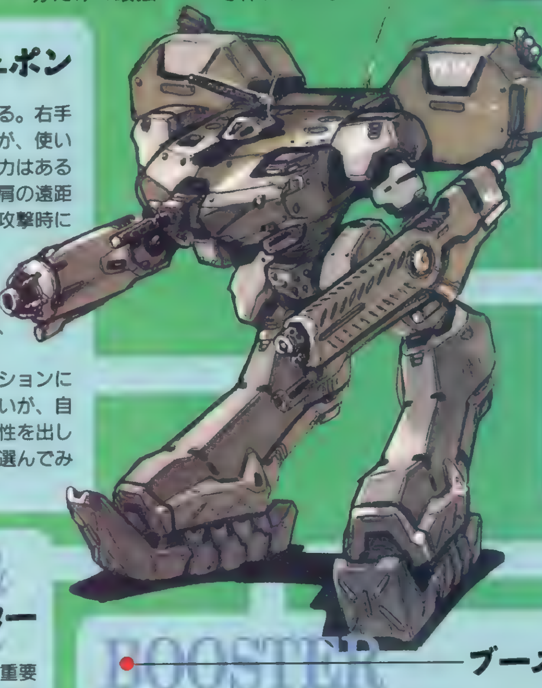




▼所持金、重量、性能、3つの要素を考えに入れて、パーツ選択しよう。

▲作ったメカは、プレイ中、ちゃんと見える！ カッコいいのを作ろう。

前にも述べたとおり、マシンはプレイヤーが自由にセッティングすることが可能。だが、最初からさまざまなパーツを持っているわけではなく、いいパーツはショップで購入しなければならない。そのために必要なお金は、ミッションを成功させ、その報酬という形で得ることになる。つまり、ミッションをこなせばこなすほど、いいパーツが買え、マシンを強くしていくことができるのだ。キミは自分だけの最強マシンを作れるかな？



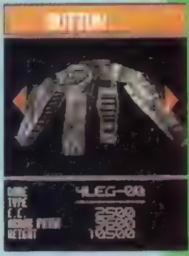
WEAPON ウェポン

両手、両肩につける武器を選択する。右手のライフル系の武器は、威力は弱いが、使い勝手がいい。左手の内蔵武器は、威力はあるが、主に接近戦でしか使えない。両肩の遠距離狙撃用の武器は、威力はあるが、攻撃時に移動できなくなる（脚のパーツが2足歩行タイプの場合）など、それぞれ一長一短がある。ミッションに応じた選択もいいが、自分のマシンに個性を出したいなら好みで選んでみるのもいい。

BODY ボディ

マシンを構成するボディパーツは、頭、胸部（コア）、両腕、脚の4種類がある。これらのパーツには重量と耐久値（HPのようなもの）のパラメータなどが設定されている。このボディのセッティングによって、機動性重視型や防御力重視型など、マシンのタイプが決定する。

▶これが、マシンのコックピットでもある胸部パーツ・コアだ。



▶足のパーツの選択で、移動性能&イメージが変わってくる。

COMPUTER & GENERATOR コンピュータ ジェネレーター

外見上はまったく変わらないが、重要なパーツがこの2つだ。詳しいことは不明だが、コンピュータはロックオンのスピード、ジェネレーターは最大積載重量などに影響を与えるらしい。つまり、ロックオンのスピードが上がれば素早い攻撃が可能だし、最大積載重量が上がれば、より重い武器やパーツを装備できるようになり、攻撃力・防御力ともにアップするというわけだ。

BOOSTER ブースター

ブースターは移動において、非常に重要なパーツの1つ。出力の高い、いいブースターをつければ、より速くダッシュしたり、より高くジャンプができるようになるのだ。機動力がアップすれば、有利に戦いを展開できるし、それだけミッションの成功確率もアップするに違いないぞ。

◀▶マシンの重量が重ければ、出力の高いブースターでも、性能を十分に発揮できない。

COLORING & EMBLEM カラーリング エンブレム

セッティングのキモとなるのが、このカラーリングとエンブレムだろう。カラーリングでは、ボディ全体に一括して色を着けることはもちろん、各パーツごとに好きな色を着けることもできる。また、エンブレムでは、自分でデザインしたエンブレムをマシンに張り付けることができる（張り付ける位置は決まっている）。まさしく、自分だけのオリジナルマシンが作れるのだ。

◀かなり細かく色を着けることができる。これが楽しいのだ！

エーベルージュ

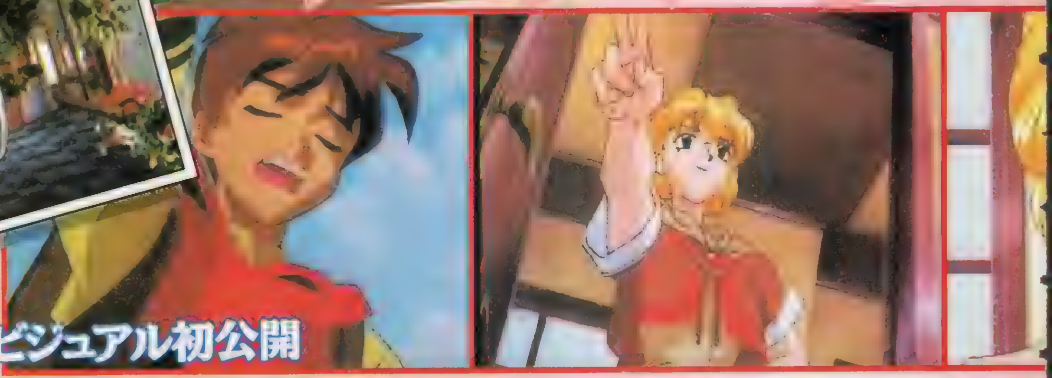
エーベルージュ

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥6,800(CD 2 枚組)
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	5月発売予定		

魔法学園トリフェルズの新学期が、もうすぐ始まろうとしている。新たな生活の始まりを迎えて、新入生たちも期待と不安で胸を一杯にしていることだろう。恋と魔法の物語の始まりは、すぐそこまで来ているのだ。

春、新学期

もう一つの学園生活が始まる。



オープニングビジュアル初公開

©FUJITSU 1996 REPROGRAM ©TAKARA 1997

トリフェルズの学園生活を覗いてみよう

魔法学園トリフェルズには、各地から才能ある子どもたちが集められ、日夜勉強や魔法の修行に励んでいる。みんな未来の魔法使いを目指してがんばっているのだ。だけど、主人公たちもまだまだ遊びたい盛り。もちろん勉強ばかりしているわけではない。スポーツやクラブ活動、休日はみんなでピクニックに行ったり、文化祭の出し物でもめたり、誰かさんと誰かさんがアヤシイと噂話をしたりと、学園生活をめいっぱい楽しんでいるのだ。そんなトリフェルズのみんなの、学園での楽しい1日をこっそり覗いてみたぞ。

1時間目　何事も基本は大切なのだ　勉強

●フェルデン●

普段からしっかり勉強しておけば、年に2回ある期末試験で慌てることもないわ。試験でいい成績を取れば、みんなから尊敬されるかも。今度、図書室で一緒に勉強しましょうねっ。

基本的な学力を上げる勉強は、語学やこの世界の歴史について学ぶ文系、科学や生物学について学ぶ理系、感性を養う芸術系の3つに分かれる。さぼってばかりいると、ザクセン学長から「勉強不足」と怒られてしまうぞ。

▼ルームメイトのノイシュとお勉強。良い成績を出すためにがんばろう。

▲いい成績を取ったキミのことが気になってしかたがないようだ。

▲成績が悪くてもガッカリすることはない。女の子と仲良くなっていれば、一緒に勉強できるチャンスがくるかも。

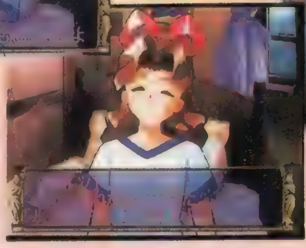
魔法　創造魔法を極められるかな？　2時間目

魔法は想像力と精神力の産物だ。3つの系統の魔法には、物体に物理的に作用する武術魔法、生物を癒やす治癒魔法、そして無から有を生み出す創造魔法がある。魔法をしっかり鍛えておくと、イベントを成功することが多いのだ。

●リンデル●

よう、がんばってるね。魔法は、物を動かすところやケガを治しているところを想像しながらかけるとうまくいくわよ。失敗して黒こげにならないようにね。魔法大会ではがんばろう！

◀運動中、転んで足をひねってしまったエルツ。素直に湿布薬を買ってくるか、治癒魔法を試してみるか……？



▶日頃鍛えた魔法の腕で、みごと治療に成功。キミに対するエルツの印象もグッとアップしたぞ。逆に魔法の腕に自信がない場合は、素直に湿布薬を買おう。

▲年に一度の魔法祭は、負けず嫌いのリンデルが一番張り切る日なのだ。

3時間目 軟弱な男の子は嫌われるゾ 運動

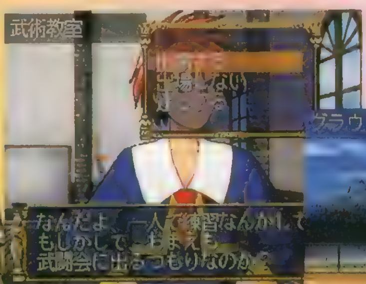
●コー●

やっほ！　今日は晴れてて絶好のスポーツ日和だよね。勉強ばっかりだと体がなまっちゃうから、たまにはグランドで一緒に汗を流そうよ。男の子はスポーツマンの方がカッコイイよね！

運動は体力をアップさせる一番の手段だ。体力が低いとすぐ病気になってしまうぞ。またトリフェルズでは、魔法と共に武術が盛んで、武闘を通して心身を鍛えることが奨励されている。年に一度武闘大会が開かれるが、競技では一切の魔法は使用禁止なのだ。

▼グランドでランニングしていると、スポーツ大好き元気少女、コーが話しかけてきた。一緒に運動すれば、体力も好感度もアップすること間違いなし。

▲武術の時間では、ライバルのスタンベルクが相手となるのだ。



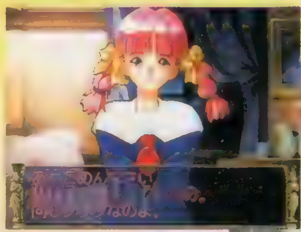
▲武闘大会では、スタンベルクたちに戦いを挑まれることもある。日頃バカにされているのを見返してやる絶好の機会だ。

部活動 女の子との出会いを広げる一番の近道 放課後

放課後はクラブ活動の時間だ。クラブは体育系と文化系、魔法系の3つに分かれ、それぞれ週に一度、クラブ活動の日があるのだ。また、体育系のクラブは月に一度練習試合の日があるので、サボらずにちゃんと出よう。所属するクラブは1年ごとに変更できるぞ。

●ユーロス●

女の子と新しく知り合いになりたいなら、その娘の入っているクラブに入部するといいみたいよ。普段はおとなしい女の子でも、一緒のクラブに入るとその娘のいろんなことがわかるの。



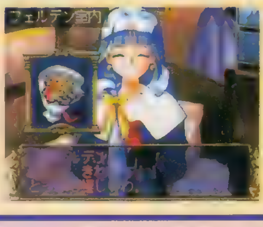
▲クラブに入部すると、同じクラブに入っている女の子が部屋に挨拶に来てくれるぞ。これから1年間、一緒に活動していくのだ。

▼女の子から一緒のクラブに入るように勧誘されることも。

▲いつもはあまり自分をさらけ出さないエルツも、クラブではのびのびと自分を表現している。

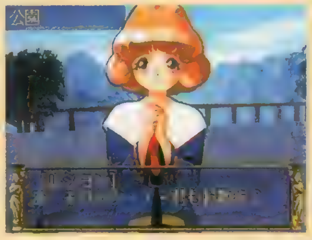
そして休日は……

休日は女の子の部屋に遊びに行っておしゃべりりしたり、一緒に学園の外に出かけることができる。また、街で花束などを買って女の子にプレゼントすることもできるのだ。部屋でグーグー寝ているのはもったいないぞっ！



◀女の子の好きな花束をプレゼントできるのだ。

◀街にある洋服屋のミュゼアムさん。占いもしてくれる。

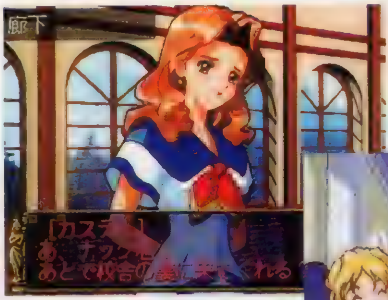


◀公園や図書館に出かけると偶然女の子に出会うことも。

トリフェルズ学園通信 Vol.1

声優のキャスト決定!気になるあの娘は……

ながらくお待たせしていた『エーベルージュ』のキャラクターのキャスティングがついに決定した。お気に入りのあの娘のキャストが誰に決まるか、楽しみにしていた人も多いんじゃないかな？　個性あふれるキャラクターたちの声を演じるのは、右の表にある声優の方たちだ。いずれも人気、実力ともに定評のある人気声優ばかり。彼女たちがどんなふうに『エーベルージュ』のキャラクターを演じるのか、期待して待っていよう！



▲キャラクターは前半の少年期から後半の思春期にかけて成長する。少女から美しい女性へと成長していくキャラクターたちを、どのように演じているかも期待がかかるところだ。

▼オープニングや中間デモなどに入るアニメーションシーンはもちろん、ゲーム中に登場するキャラクターのセリフは、すべて人気声優がしゃべってくれるのだ。

登場人物	キャスト
ノイシュ	白鳥由里
モリッツ	宇和川恵美
カステル	冬馬由美
コー	大谷育江
フェルデン	山崎和佳奈
エルツ	根谷美智子
リンデル	渡辺久美子
ユーロス	前田千亜紀
フォルラーツ	大本眞基子
ミュラー	山崎和佳奈
マリエン	浦和めぐみ
ヘレン	笠原留美
ネルト	佐藤智恵
スタンベルク	私市淳

学園キャラクターファイル

トリフェルズに入学した主人公を取り巻く、さまざまなキャラクターたち。元気な娘におとなしい娘、ライバルに親友……。ここでは、『エーベルージュ』に登場する魅力的なキャラクターを紹介していくぞ。第1回は、主人公のルームメイトのノイシュ、噂話に目がないモリッツ、ちょっと生意気なお嬢様のカステルの3人を紹介しよう。

モリッツ

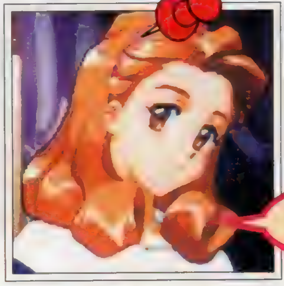
誕生日：6月12日
クラブ：無所属
好きな花：特になし

クラスメートの知りたいことは何でも私に聞いてね。じゃ、急いでるから。

ノイシュ

誕生日：12月26日
クラブ：歴史クラブ
好きな花：ピンクの花

一緒の部屋で暮らすことになったノイシュって言うんだ。よろしくな!



カステル

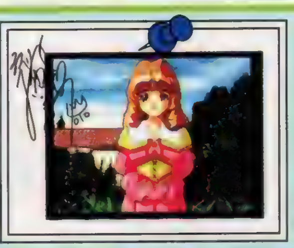
誕生日：11月28日
クラブ：テレス、音楽
好きな花：赤いバラの花束

ふーん、まあまあってとこね。私はカステルっていうの。よろしくね。

お便り大募集&声優さんサイン入り画面写真大プレゼント!!

トリフェルズ学園通信では、キャラクターのイラストやこのページへの要望を募集中だ。今回はお便りをくれた人の中から抽選で各1名にサイン入り画面写真をプレゼントするぞ。あて先は下記まで。

◀主人公の親友、ネルト役は佐藤智恵さんが担当。



◀モリッツは宇和川恵美さんが元気良く演じている。

◀冬馬由美さんがカステルの高飛車ぶり（?）を好演。

【あて先】〒101東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館　㈱メディアワークス電撃プレイステーション「エーベルージュ」係
しめ切りは4月11日消印有効

DERBY STALLION

………新要素を搭載し、大幅にパワーアップ!!………

競馬ＳＬＧの金字塔とでもいうべき「ダービースタリオン」は、オーナーブリーダーとして競走馬を育成し、レースで勝ち抜いていくという、今や一般的な競馬ＳＬＧのスタイルを作り上げた作品だ。このＰＳ版はコーナーの画面や向こう正面の発走、そしてさまざまなイベント（？）など、新しい要素を盛り込んでいるぞ。また、97年度のレースプログラムに対応していることはもちろん、種牡馬、繁殖牝馬はシリーズ最大頭数を収録、新たなライバル馬も加わり、最新のデータで楽しめるのだ。そして気になるＢＣ（ブリーダーズカップ）については、パスワード方式に加え、メモリーカードにも対応しているので、手軽に楽しむことができ、さらに幅広い層で熱い戦いが展開されそうだね。

▶馬名は前作同様、実名だから、感情移入できるぞ。臨場感あふれる実況も「ダビスタ」名物の１つなのだ。

ついに「ダビスタ」の発売が間近に迫ってきたぞ。５月30日予定ということは、開発状況を実際の競馬でたとえれば返し馬あたり？　今回は新たに登場する種牡馬や、システム面で判明した情報を中心に紹介していくぞ。

史上最強の競馬S
ダービー

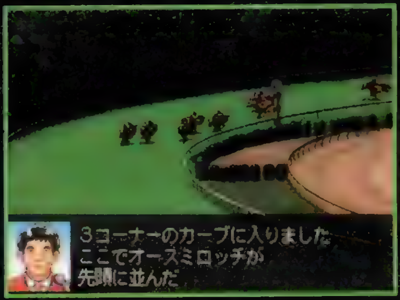
 ©パリティビット

新生『ダビスタ』はここが新しい!!

1 コーナーに新視点ができた

ＰＳ版の目玉、そしてＰＳ版ならではの新要素といえるのが、コーナーでの新視点だ。これによって道中の画面切り替えが、よりスムーズでリアルになったのだ。また向こう正面からの発走も実現し、レース中の各馬の思考などに手を入れることによって、臨場感あふれるレースシーンとなっているのだ。このコーナーワークの画面が入ったことで、コーナーでの位置取りや仕掛けのタイミングなど騎手の能力や、コーナーを曲がるときの馬のクセなど、新しい要素が追加されているかもしれない。ただ単純にコーナーの画面が入っただけではなく、それがどういう意味を持つのか、ということまで推測させられるのだが、はたして…。

◀コース上の位置によって、馬の大きさが変化していくのだ。



◀勝負どころのコーナーでは、仕掛けのタイミングが気になるはず。

2 勝負服をデザインできるようになった

今までのシリーズでは、数パターンの柄がある勝負服から選んでいたが、今回は袖や胴などの色を変更することによって、プレイヤーオリジナルの勝負服をデザインすることができる。しかも実際の中央競馬に存在する柄や色のほとんどが用意されているので、自分の好きな馬の勝負服を作ることだってできるのだ。そうなると、もちろん配合も現実に沿ったものにしたくなるんだけど、種牡馬・繁殖牝馬ともにかなりの数が増えそうなので、どれほど現実とリンクが可能なのか楽しみなところだね。また最大16頭立てとなったこのＰＳ版ではレース展開によって馬がゴチャつく可能性もあるので、愛馬を見失わないようなデザインにするといいかも。

▲パッと見てみると、メジロ、サクラ、ビワな勝負服ができそう。でもやはりオリジナルにこだわりたいね。

3 新種牡馬続々登場 期待のメジロライアンも種牡馬デビュー

ドーベル、ブライト、そしてエアガッツと、初年度からクラシックを賑わす産駒を輩出したメジロライアンが新種牡馬として登場するぞ。いくら鳴り物入りで輸入されたり、繁殖入りした種牡馬でも産駒実績がなければ『ダビスタ』に登場しない、というのは有名だが、昨年ドーベルがＧⅠを勝ったことで、ライアンの種牡馬入りを予想したファンは多いだろう。他にも新種牡馬として予想されるのは、制作者・薗部氏の所有馬スタープログラマー（４歳牡）の父、ストームキャット。案外、持ち込み馬の父として登場する、なんてことがあるかもしれないね。

▲血統表は、５代前まで表示可能となった。また新しい配合論が生まれるのだろうか？　たぶん、そうでしょう。

▶ライアン念願のＧⅠ制覇は、宝塚記念。宝塚記念といえば、凱旋門賞出走条件の１つだったけど、ＰＳ版はどうなる？

LGまもなく発走!!

スタリオン

ダービースタリオン

ジャンル	競馬ＳＬＧ	価格	¥6 800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	5月30日予定		

衝撃の
新事実
続々発表

チョコボ、各キャラの新固有技、クエストモード……
とにかく見たことのない画面写真と新情報が満載

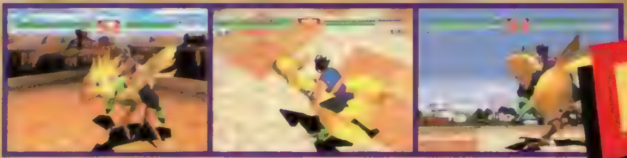
発売目前だというのに、まだまだこんなにも多くの要素が隠されていた『TOBAL 2』!……でも、発売後もまだまだ驚かされることになりそうだぞ。

乗る?

なぜかは不明だが、チョコボに乗ることもできるらしい。もしかして隠しステージに連れていってくれるとか……?

ガード?

ポーズからして、ガードに見えるのだが、どうだろう。これが攻撃? チョコボに関しては一切未公開なのだ。



TOBAL 2

トバル2

TM

TOBAL2

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	4月25日		アナログコントローラ

Character 新キャラクターと謎のモンスター

新キャラクター マーク(鳥山明氏デザイン) 正体は不明!?

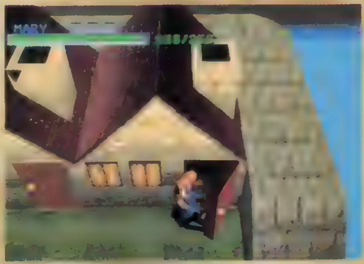
3人目の新キャラクターが、ようやく公開されたぞ! といっても、彼に関してはその素性、大会参加の可否など、一切が謎のままだ。イラストから推測すると、どうもフェイたちと同世代に属する格闘家のようだが……。また、他にも謎のモンスターたちが何体か公開されたぞ。やはり彼らとはクエストモードで出会うのだろうか。

▶彼ら以外にも、クエストモードには非常に個性的なモンスターたちが潜んでいる。期待してくれていいぞ(断定)。

Attack 新動作体系

10キャラクターの基本性能と技

攻撃	内容	技の例
強中段攻撃	前作では投げのみに使用されていた「R１+◎」コマンドが、今回は「✚キー+R１+◎」で強中段攻撃ができるようになった。	崩山破(チュージ)、天昇(チュージ)
キャンセル技	技と技の間にガードボタンを入力することで、最初の技をキャンセルして別の技につなぐこと。	スネークライズ(をキャンセルして)タイガースラスト(オライムス)
軸をずらす	正面から打ち込んできた敵に対して、体をかわしてこちらに有利なポジションをとること。	幻身残鉄(チュージ)、朧打(フェイ)
フェイント攻撃(1)	技の途中でモーションが変化することで技の上中下も変化し、ガードを選択しなければならなくなる技(前作にもあり)。タイミングをずらすことが可能な技もある。	幻身残鉄(チュージ)
フェイント攻撃(2)	フェイント攻撃(1)と同様の動きだが、モーション途中に溜めを入れることでディレイがかかり、タイミングがずれるだけでなく威力も増す技。	ブレーンスピンキック(エポン)


▶クエストモードで扉を開けているマリー。これも新しい動作だが、特にコマンドは必要ないだろう。

では、10キャラクターの基本性能と技の特徴をまとめてみよう。上の表とあわせて、彼ら1人1人の特徴を読み取ってほしい。また、注目のＣＶも決定したぞ。

●チュージ

中段技が充実して、さらにパワーアップ

前作の段階で十分バランスの取れていたキャラだったが、『2』では「使える」中段攻撃がさらに増えている。写真の技は、幻身残鉄。軸をずらして攻撃できる『2』らしい新技だ。（ＣＶ＝緑川光）

●エポン

さらに手数が増えることは間違いナシ

前作でも定評のあったスピードにはさらに磨きがかかり、手数が多くなることはまず間違いないエポン。写真のツインエルボーもその一例だが、一瞬敵に背を向けるというリスクもある技だ。（ＣＶ＝鈴木麻里子）

●オライムス

上・中に強烈なコンビネーションあり

チュージ同様、中段攻撃が増加したオライムス。下段は少ないが、上+中段でも十分パワープレイが可能。写真のキエンタックヒールでは、中段キックの足をそのまま下ろすと踵落としにつながる。（ＣＶ＝戸谷公次）

●ホム

なんと『2』では空を飛んでしまう!?

写真の新技マジックハンドのようにとにかく手足がやたらと伸びて、よりロボットらしく動くようになったホム。滞空時間はわずかながら、空を飛ぶこともできるようになるらしい。楽しみなキャラだ。（ＣＶ＝田中一成）

●フェイ

下段さえも当て身できてしまう拳法の達人

前作でもそうだったが、今回も最もテクニカルなキャラになったフェイ。とにかく下段までも当て身で返してしまうという意外性は、対戦相手にとって大いなる脅威となるだろう。（ＣＶ＝八奈見乗児）

●マリー

よりプロレスラーらしく……新生マリー

『2』のマリーは、様々な意味でよりプロレスラーらしく変化している。中でも注目は、写真の新技パワースタンス。相手の技を受けてから返すというレスラー気質を再現した当て身なのだ。（ＣＶ＝鈴木風）

●イール

よりパワフルなキャラに生まれ変わった!

よりパワフルな連携攻撃を繰り出してくるであろうことは間違いないイール。ただ、現時点では最も変更点が少ないらしく、それが若干気になるところだ。次回以降の続報に注目してほしい。（ＣＶ＝江川央生）

●グリン

上・中・下段に華麗に移行する連続攻撃

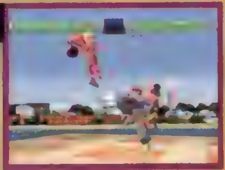
前作以上に上〜中〜下と、自由自在に変化、移行する連携攻撃の増えたグリン。写真の新技リッパーキックは、下段のモーションから中段の攻撃が出るという、強力なフェイント攻撃なのだ。（ＣＶ＝神谷明）

●チャコ

意外!? 八極拳+オリジナル技!!

その外見とは裏腹に、八極拳にオリジナル技を加えたという本格的な拳法を身につけているチャコ。おそらくはフェイやエポン同様、軽量級でスピード重視型のキャラになっていることだろう。（ＣＶ＝小松里賀）

●ドクターＶ



パンチ+キックの強烈な連続攻撃

ムエタイとキックボクシング（似て非なるもの）を融合させたような独特な闘い方をする、ドクターＶ。特に恵まれた体格から繰り出すキックは、リーチだけでなく破壊力も驚異的だ。（ＣＶ＝銀河万丈）

●アナログコントローラ対応について

「アナログコントローラへの対応」という新要素を確かめるために、ほぼ完成に近づいた「ＴＯＢＡＬ２」をプレイしてきたぞ。とにかくアナログコントローラ（これも試作品だが）で３Ｄ空間を自由自在に動き回る開放感は、これまでの対戦格闘にはなかった、まったく新しい楽しみと闘い方を予感させてくれたし、バイブレーション機能で手元に伝わってくる振動は「格闘」のリアリティを十二分に盛り上げてくれた。必須とは言わないけど機会があったら絶対試してほしい。

QuestMode 新しくなったシステム画面

クエストモードについても、前回紹介したシステム画面とはかなり異なる最新画面写真が公開されたぞ！ もはや開発スタッフの「執念」とも言えるような強烈なこだわりが、より完成度の高いものを模索し続けているのだ。この部分だけを抜き出して１本のA・RPGとしても、まったく遜色ないものになっている。

◀かなり「FF」シリーズを意識したらしい（?）ステータス画面。セーブ可能!!

◀寝る、……寝る。どのような効果があるのだろう? やっぱり体力回復かな。

©1997 スクウェア／ドリームファクトリー　キャラクター：©1997 スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

PlayStation
I'm The Winner.
OUGH!
スノボーもある。ランボーもある。
STREET GAMES '97

〈ストリートゲームス'97〉4月11日発売予定 標準価格5,800円(税抜) SIPS-60019 ©1996 Sony Interactive Entertainment Inc.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainmentのホームページです。 GARAGE http://www.scei.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

STREET GAMES™ '97

ストリートゲームス'97 トライアルキャンペーン実施!!

4/11(金)～4/13(日)の期間中、全国各店で"STREETGAMES'97"店頭トライアル実施中！ 下記のお店へ急げ！

●北海道　札幌駅名店街店／Bookパニックツインハープ／ジョイポート 本店・デュオ店・パセオ店／そうご電器（株）YES千歳ゲームスクエア・YES北広島ゲームスクエア・YES登別ゲームスクエア・YES平岡ゲームスクエア・YESさいかゲームスクエア・YESサカエゲームスクエア・YES旭川ゲームスクエア・YES花川ゲームスクエア・YES岩見沢4条ゲームスクエア・YES恵庭ゲームスクエア・YES砂川ゲームスクエア・YES札幌ゲームスクエア・YES手稲ゲームスクエア・YES小樽ゲームスクエア・YES新琴似ゲームスクエア・YES大麻ゲームスクエア・YES朝日町ゲームスクエア・YES苫小牧ゲームスクエア・YES美園ゲームスクエア・北野通りゲームスクエア／ブックス平和永山店／ブルート岩内店／ブルート八雲店　●青森　トップボーイ弘前代宮町店／デルフィン／ルルイエ トム店／模型倶楽部
●秋田　カルチャーステーションヤマサ 十文字店／そうご電器（株）YES広面店ゲームスクエア・YES秋田ゲームスクエア・YES飯島ゲームスクエア／ブルート大館片山店　●岩手　IZUKURA／カメレオンクラブ前沢店／シータショップ盛岡店／そうご電器（株）YES盛岡ゲームスクエア／仁科 みたけ店　●山形　わんぱくこぞう天童店・南栄町店／そうご電器（株）YES桧ゲームスクエア・YES南陽ゲームスクエア／ファミコンプラザTOM寒河江店・春日町店・大野目店／ファミコンワールド天童泉店／プラセン・スガワラ鶴岡店　●宮城　Bササエバイパス／わんぱくこぞう幸町店／シータショップ仙台／そうご電器（株）YES名取ゲームスクエア・YES古川ゲームスクエア　●新潟　えっぐMAN小針店／カメレオンクラブ高田北城店／カメレオンクラブ三条店
●福島　ファミコンランド ピピ店／わんぱくこぞう鎌田店／岩瀬書店会津若松店／博向堂駅前本店／そうご電器（株）YES郡山ゲームスクエア・YES伊達ゲームスクエア　●栃木　ブルート石井店　●群馬　アムロ高崎店・前橋店／カメレオンクラブ新太田店／わんぱくこぞう 伊勢崎バイパス店・高崎貝沢店・藤岡店／大河原至誠堂／ファミコン大王 渋川店／ファミコン大王中之条店　●茨城 ドキドキ冒険島 波崎店／ブルート茨大前店・吾妻店・真鍋店・多賀店
●埼玉　MOMO／TVパニック 蕨店／カメレオンクラブせんげん台店／スーパードキドキ武蔵浦和店・北与野店／トップボーイ春日部店・鶴ヶ島店／ぴゅう北浦和店／ファミコンショップ桃太郎 川越新宿店・川越店・本川越店／メディアパワー上尾店／蔦屋書店羽生店／あらふね 深谷駅前店／アンドウトーイ／シータショップ志木店・川越店／リバティ三芳店／りんでんばうむ　●千葉　Game壱番館 本店・六高台店／ドキドキ冒険島 君津店／トップボーイ 発富店／ぴゅう千葉店・柏店／マジカルガーデン稲毛店・南流山店／オフタイム京成大久保店／ブルート臼井店・南流山店・柏東店・八柱店　●山梨　カメレオンクラブ甲府店／トップボーイ 塩山店・学院大前店／フジモール／わんぱくこぞう韮崎駅前店／オフタイム国母店／ファミコンハウス甲府西店
●長野　ファミコンショップ桃太郎 チムラ店　●富山　IQランド／げんきらんど北の森店／ファミコンスペースシャトル二口店
●岐阜　ファミコンくらぶ 鍵屋店・長良店／ファミコンランドハッピー ほづみ店／ファミックス羽島店・鵜沼店・岐南店・金園店／ブルート羽島店・各務原店

●東京　DO－！小平店・南大沢店／TVパニック蒲田店・竹の塚店／カメレオンクラブ久米川店／ソフトランド ぶんぶん 中延店／タワーレコード渋谷店／トップボーイ 永福町北口店・奥沢店・王子店・千歳烏山店／トミヒサムセン／ぴゅう下北沢店・吉祥寺店・国立店・神保町店／ファミコンショップ桃太郎 東武練馬店／マジカルガーデン安田店・田無店／ヤマギワソフト館／ワイルドフラッグ武蔵境／わんぱくこぞう王寺神谷店・鹿浜店／いすずや／オフタイム青梅新町店／ゲームズマーヤ／コユキヤ玩具店／シータショップ小金井店・大泉店・中野店／トップボーイ 多摩カリヨン店／ビッグ大鳥居店／ファミコンハウス 小岩駅前2号店／ファミコンプラザ チャンプ／ブルート葛西店・高円寺駅店・高島平店・中村橋店／モーリス ブロードウェイ店・武蔵境店／リバティ荻窪店・池袋店／ロムハウス高円寺店／夢人(ムート)　●神奈川　DO－！茅ヶ崎店・溝の口2号店・城山店・相模原店・中山店・辻堂店・平塚西店／VINAI／シータショップ藤沢店／ソフトランド ぶんぶん 大倉山店・向ヶ丘遊園店／ドキドキ冒険島 大和店／トップボーイ 衣笠店・戸塚西口店・東寺尾店／ぴゅう稲田堤店・横浜店・淵野辺店・本厚木店／わんぱくこぞう鴨居白山店／カスタムたまプラーザ店／シータショップ希望ケ丘店・戸塚店・厚木店・溝ノ口店／テレビっ子あざみ野店／ピアこばやし金沢文庫店　●静岡　エフワン／エマーソン幸店／カメレオンクラブ三島田町店・藤枝店／ジャック／トップボーイ 君津アーケード店／ぱる曲金／マジカルガーデン千代田店／キンダーランド／ブルート安西店・静岡南口店・相良店　●愛知　JOY倶楽部豊田／いまじん三郷店／ソフトハウスPOW／ファミーズ 共和店・太田川店・大府店・知多朝倉店・当知店・半田インター店・半田駅前店・富木島店・名港店・ファミコンランド森本店／マジカルガーデン西尾店・平針店・一宮店・刈谷店・江南店・春日井店・甚目寺店・半田店・碧南店・岡崎インター店・中村店・緑店／ミノスケ 東海店／ヤマギワソフトナディアパーク／ヤマト楽器豊橋駅ビル店・精文館店／わんぱくこぞう塩釜店・豊明店／遊コン 知多半田店／おとわや おもちゃの街 ピーター・かりがね店／おもちゃのキンダーランド／おもちゃのヤナガワ 春日井店／ドリームランド本店／ファミコンハウス あいてむ／ファミコンプラザ三球／ブルート浄心店／高橋商店ファミコントップ／遊ランド みゆき　●奈良　ファミコンクラブ E's STYLE／ファミコンランド佐保山店／わんぱくこぞう大和高田店／たつみ／よしだ　●京都　EX萬字堂／ファミコンショップギース 西院本店／ゲームステーション京都太秦店／サントイズ だるまや／ビッグ永木店／達富 遊歩堂
●三重　WITH・U／マジカルガーデン四日市店／おもちゃのナカヤ／スーパーランド四日市本店／ドリーム／ファミコンショップフロンティア／ファミコンスーパーランド四日市一番店／ファミコンスペース鈴鹿店／ファミコンランドチャンプ松阪店／ブルート川越店　●福井　ビッグ 本店　●大坂　京阪百貨店／マコト屋 ベビーセンター／TVパニック高槻店／トップボーイ 長居公園通店／ミノスケ 岸和田・八尾店／ワンダーパニック 山田東店・池田店・豊中店／遊コン あびこ店／シータショップ吹田店・淡路店／ドラゴンワールドクラブ池田店／ブルート江坂店・今里店・巽店・布施店
●兵庫　アブロス三宮店／カメレオンクラ舞子店／わんぱくこぞう西宮店・東灘住吉店・北鈴蘭台店／遊コン 姫路キャスパ店・姫路駅前店／アドバンス／ゲームステーション西宮店・西神戸店・宝塚店／ドラゴンワールドクラブ南塚口店／ブルート姫路白浜店　●岡山　d'click 青江店／わんぱくこぞう岡山西口店・沖新町店・妹尾店／おもちゃのデパートさのう本店／ゲームステーション高島店　●広島　アーク本部／おもッちゃマン安芸津店／カメレオンクラブ蔵王店／ファミコンランド 因島店／ゲームステーション福山春日店・福山曙店／ハイパーブルート五日市店／ブルート高陽店　●山口　カメレオンクラブ下松店／トップボーイ 幡生店／末広書店あじす　●石川　カメレオンクラブ工大前店／ブックシティはくい中央町店　●和歌山　おもッちゃマン岩出店／わんぱくこぞう和歌山北店　●愛媛　ブルート伊予店・大洲店　●香川　（有）ポニー／アポロ宮脇店　●高知　マジカルガーデン御座店
●鹿児島　Bookミスミ与次郎浜　●徳島　TVEAST徳島／シータショップ徳島店
●福岡　Book WORM川宮店／スタジアム箱崎九大前店／ハイパーブルート空港前店　●熊本　トップボーイ 健軍店・新南部店
●沖縄　TVパニック国際通り店／ブルート松山店

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

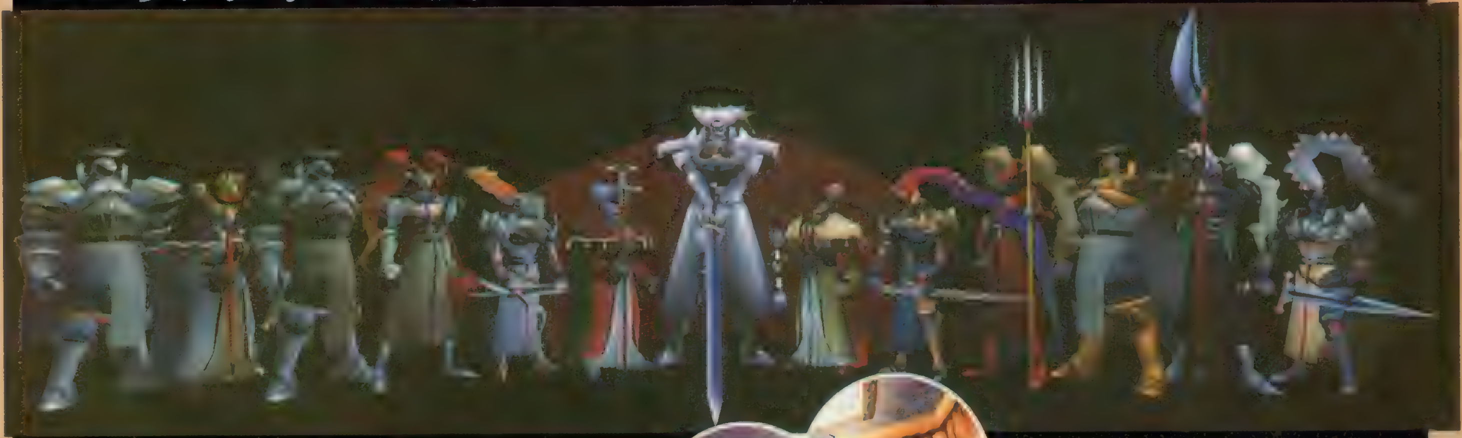
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

ファイナルファンタジーVII

FINAL FANTASY VII

ユフィ、バレットとのデートイベント、チョコボ完全育成講座など攻略本にも載っていないデータ満載



ユフィとのあま～いひととき

CONTENTS

ストーリー攻略編……P36
チョコボ編……P54
データ編……P58
Q&A編……P68
ウラワザ編……P74

ファイナルファンタジーVII

ジャンル	RPG	価格	¥6,800(3枚組)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	1月31日(発売中)		

究極

『ファイナルファンタジーVII』の真の姿が明かされる、最後の超ボリューム攻略！
誰もが知りたかった情報をすべて網羅した、究極の完全永久保存版！

最終攻略

アルティメット・エンド

©スクウェア キャラクターイラスト／野村哲也　イメージイラスト／天野喜孝

電撃PS44号 特別付録
MEMORY Extra CARDSEAL
TOSHINDEN
DEPTH
GoGoRPG
Score&TimeAttack
BestData
DENGEKI PlayStation
SLAVE TO PS
PSの奴隷
Eberouge
KOWLOON'S GATE
MyDream
ASUKA120%
NEXT KING
Angelique Special2
AZITO
True Love Story
PARAPPA
PERSONA
FF TACTICS
DraculaX
PRINCESS MAKER
YU-KYU GENSOUKYOKU
Refrain love
Slave to PS
PlayStation
SANGOKU MUSOU
三國無双
GOGO RPG
格闘無敵
DENGEKI PlayStation
Score&TimeAttack
Best Data
NEXT KING
Angelique Special2
AZITO
GANBARE! MORIKAWA KUN2GOU
TrueLove Story
PARAPPA THE RAPPER
MEGAMI IBUNROKU PERSONA
PRINCESS MAKER
いい娘入ってます!
Refrain love
Eberouge
KOWLOON'S GATE
MyDream
DOKIDOKI Pretty League
FINAL FANTASY VII
FINAL FANTASY TACTICS
FINAL FANTASY IV
DraculaX

Story

WORLD MAP

終盤の冒険では陸、海、空のみならず、果ては宇宙にまで行動範囲を広げてしまう。あらゆる空間を制覇するのだ！

●ストーリー編

ラストダンジョンまでの完全ガイド

謎に包まれていたすべての真実が明かされたとき、最終決戦の火蓋が切って落とされる！ 星の存命をかけた戦いの果てに待つ結末をキミ自身の目で見届けよう。

前号までの攻略チャート

●壱番魔晄炉：魔晄炉爆破ミッションをこなし、列車に飛び乗って７番街へ。バレットが仲間になる。
●スラム７番街：次のミッションを引き受け、列車で五番魔晄炉へ向かう。ティファが仲間になる。
●螺旋トンネル：ＩＤ検索に引っかかり、列車を脱出。トンネルを歩いて五番魔晄炉へ向かう。
●五番魔晄炉：魔晄炉爆破ミッションのあと、プレジデント神羅が登場。クラウドが教会へ落下。
●スラムの教会～５番街エアリスの家：クラウドは教会でエアリスの護衛を引き受け、５番街のエアリスの家へ。エアリスが仲間に。
●ウォールマーケット：６番街の公園で見かけたティファのあとを追って、コルネオ屋敷へ潜入。
●列車墓場～７番街支柱：コルネオ屋敷でワナにかかり地下下水道へ。そこから７番街支柱へ向かう。支柱でタークス：レノと戦闘。戦闘後に支柱が爆破され７番街は壊滅。同時にエアリスが神羅に連れ去られる。
●エアリスの家～プレート断面：母親からエアリスの秘密を聞かされる。ウォールマーケットのコルネオ屋敷の右側へ向かい、壁をつたって神羅ビルに突入。
●神羅ビル：68階でエアリスを救出、レッドXIIIが仲間に。最上階ではプレジデント神羅がセフィロスに殺害されている。ルーファウス神羅を撃退したクラウドは仲間とともにビルを脱出、セフィロスを追ってミッドガルを脱出する。
●カームの街：クラウドが自分の過去を回想する。
●チョコボ牧場：「チョコボよせ」のマテリアを購入、チョコボに乗って湿地帯を突破。
●ミスリルマイン：タークスと再会。ここを抜けると、ジュノンエリア以降の森でユフィが登場する。
●コンドルフォート：神羅兵とＳＬＧバトル（必須のイベントではない）。
●アンダージュノン～ジュノン：神羅兵に変装して運搬船に乗り込む。
●運搬船：船内にセフィロス出現、ジェノバと戦闘。
●コスタ・デル・ソル：ビーチで神羅の宝条と再会、セフィロスの足どりに関する情報を聞く。
●コレル山～北コレル：バレットの過去が明らかに。
●ゴールドソーサー～コレルプリズン：ケット・シーが仲間に。バトルスクエアで殺人事件、その濡れ衣を着せられコレルプリズンへ。
●コレルプリズン：バレットと親友ダインの決着。
●ゴールドソーサー：クラウドがチョコボレースに出場、優勝してバギーを入手。
●ジャングル～ゴンガガ村：ジャングルでタークスと戦闘。
●コスモキャニオン～ギ族の洞窟：レッドXIIIが父に対して抱いていた誤解を解く。
●ニブルヘイム～ニブル山：神羅屋敷でセフィロスと対峙、彼を追ってニブル山へ向かうことに。ヴィンセントが仲間になる（必須ではない）。
●ロケット村：パルマーと戦闘。タイニー・ブロンコ入手、シドが仲間になる。
●武器職人の小屋：キーストーンの情報を聞く。
●ウータイ：ユフィが仲間になっていればマテリア盗難イベント発生（ユフィがいない場合は発生しない）。五強の塔でユフィの試練イベント。
●ゴールドソーサー：キーストーン入手。デートイベント後、ケット・シーが神羅のスパイであることが発覚、キーストーンを奪われる。
●古代種の神殿：黒マテリアをセフィロスに奪われてしまう。エアリスがパーティを抜ける。
●ゴンガガ村～ボーンビレッジ：エアリスの消息を求めてボーンビレッジでルナハープを発掘（ハシゴ上り、テント左側）。
●眠りの森～忘らるる都：祭壇でエアリスと再会。しかし！
●サンゴの谷洞窟～大氷河：サンゴの谷洞窟を抜け、アイシクルロッジでスノーボード入手。傾斜をスノーボードで滑り降りる。大氷河を抜ける。
●ガイアの絶壁～セフィロスの間：絶壁を登り、北の大空洞へ。メテオ発動、クラウド以外のメンバーは飛空艇で脱出。
●ジュノン：ウェポン来襲。ケット・シーと合流したバレット、処刑寸前だったティファはそれぞれ混乱に乗じて、ジュノンを脱出。ハイウインド入手。
●ミディール：魔晄中毒で廃人同然になったクラウドと再会。ティファがパーティから抜けて村に残る。
●コレル魔晄炉：ヒュージマテリアを持ち出した神羅の炭坑列車を追撃。イベントに成功するとヒュージマテリアを入手（失敗すると入手できない）。
●コンドルフォート：ヒュージマテリアを狙う神羅軍との最終決戦！ イベント終了後、依頼主の老人に話しかけて２つ目のヒュージマテリアを入手。

今回の攻略チャート

●ミディール～クラウドの意識：ティファとクラウドの様子を見にミディールを訪れたパーティは、ライフストリーム本流の噴出と、アルテマウェポンの突然の来襲に見舞われる。咆哮をあげて襲いくるウェポンに対して、真っ向から勝負に挑む熱血リーダーのシドと仲間たち！ 一方、ライフストリームの本流に飲み込まれてしまったティファは、流れ込む膨大な知識にほんろうされながらもクラウドの意識にたどり着いた。"本当のクラウド"と、真実の過去を見つけるための、ティファとクラウドの心の旅が始まる。
●ジュノン海底魔晄炉：完全復活を果たしたクラウドをリーダーに、３つ目のヒュージマテリアを奪取すべく、海底魔晄炉に向かうパーティ。幾重にも敷かれた防衛線を突破して海底魔晄炉に到着するも、タッチの差でヒュージマテリアを持ち去られてしまう。パーティは最新潜水艦を奪い、ヒュージマテリアを積んだ神羅の潜水艦を追撃する！
●ロケット村：ヒュージマテリアを積んだロケットでメテオを破壊するという神羅の計画を阻止するため、パーティはロケット村へ。しかし、パルマーの策略で一行はロケットごと宇宙へ飛ばされてしまう。メテオめがけて飛ぶロケットからの脱出はなるか!?
●コスモキャニオン～忘らるる都：コスモキャニオンでブーゲンハーゲンに会い、パーティは忘らるる都へ向かう。海底で見つけた古代種の鍵を使ったクラウドたちは、生前にエアリスがホーリーを唱えていたことを知った……。
●ミッドガルエリア：ミッドガルエリア北部の海から、ダイヤウェポンが出現！ ミッドガルに迫るダイヤウェポンに対し、神羅はジュノンから移設したシスター・レイで対抗する。敵を貫いたシスター・レイの一撃は、その直線上にあった北の大空洞のバリアをも消し去った!!
●ミッドガル：シスター・レイを乗っ取り、魔晄エネルギーを暴発させようとする宝条。パーティは彼の凶行を止めるため、パラシュートでミッドガルに降下する。誇りと意地をかけて最後の勝負を挑むタークスと、最終兵器をもってこれまでの苦渋を晴らさんとする神羅の幹部たち、そして宝条……。神羅カンパニーとクラウドたちの間で繰り返されてきたすべての戦いに、決着のときが迫る。
●北の大空洞へ：最強武器、隠しマテリアなどの装備を整え、セフィロスとの決戦に臨め！ その結末は……？

【モンスターデータの見方】Ｌ＝レベル、Ｈ＝ＨＰ、Ｍ＝ＭＰ、弱＝弱点、Ｅ＝ＥＸＰ（経験値）、Ａ＝ＡＰ（アビリティポイント）、ギ＝ギル、操＝操れる可能性、盗＝盗めるアイテム、変＝変化するアイテム、落＝落とすアイテム。※属性の略称は以下の通り。炎→火の効果、冷→冷気の効果、雷→電撃の効果、土→大地の効果、毒→毒の効果、重→重力の効果、水→水の効果、風→風の効果、聖→聖なる効果。

ミディール

ミディールエリア

のどかな温泉村、ミディールを襲うアルテマウェポンとライフストリームのダブルパンチ！　ライフストリームの流れに飲み込まれてしまったティファとクラウドの運命は……？

行動チャート

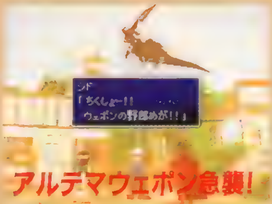
1. 治療所でティファと話す
2. ライフストリーム活性化 アルテマウェポン来襲!
3. アルテマウェポンと対決
4. ライフストリームの本流が噴き上がる
5. クラウドとティファがライフストリームへ落下
6. クラウドが意識の中で自分を取り戻す
7. ティファとクラウドがライフストリームから脱出
8. クラウドがパーティに復帰

[オススメ装備]

[illegible]	インペリアルガード
[illegible]	[illegible]
マテリア	「[illegible]」のマテリア 「[illegible]」のマテリア

ライフストリームとウェポンの脅威がミディールを襲う!

コレル魔晄炉とコンドルフォートのイベントを終えたパーティは、クラウドの様子を見に行くことにする。治療所でティファにクラウドの容態を聞くと、突然村を強烈な揺れが襲う。外に飛び出したシドたちが見たものは、活性化したライフストリームと上空を飛び回るアルテマウェポンの姿！　ウェポンは直接攻撃→クエイラ→アルテマビームの順に攻撃を繰り出し、一通りの攻撃が終わると去っていく。へたに攻撃せず、防御と回復のみでやり過ごそう。



アルテマウェポン急襲!

◀ライフストリームの活性化に呼応するかのように、ウェポンは凶暴性をあらわにする。

ライフストリームの噴出!

▲シドが心配した通り、逃げ遅れたティファとクラウドは、噴出するライフストリームの中に取り残されてしまう！

BOSS アルテマウェポン

星を守護する雄々しき翼!

L	60	E	－
H	100000	A	－
M	400	ギ	－
弱	－	操	×
盗	呪いの指輪		
変	なし		
落	なし		

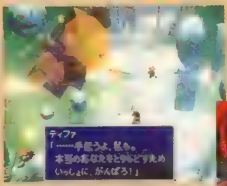
この時点では倒せない。特殊攻撃の攻撃力が非常に高いのでこまめな回復と防御が重要。
無効／土重水

ティファとクラウドの自分捜しの旅

クラウドの意識の中では、彼に関する真実の過去が明らかにされる。クラウドとティファの胸の内を浮き彫りにしつつ、少しずつ謎が解き明かされていく展開には驚きと感動を誘われるぞ。メッセージを１つも見逃すな！

ライフストリームに飲まれたティファはクラウドの意識の中へ!

▲ライフストリームの流れの中に吸い込まれていく２人。ティファもまた、クラウドと同じ運命をたどってしまうのか？



▲心の奥底で膝をかかえる何人ものクラウドたち。それぞれの胸の中に、秘めている想いがある。

◀ティファ本人もクラウドの過去に密接に関わっている。２人の共通の思い出が、心を取り戻すカギだ。

ライフストリームを脱出!

▲ついに本当の自分を取り戻したクラウドと一緒に、ライフストリームから脱出したティファ。パーティに２人が戻ってくる！

▶▶▶MAP DATA

崩壊の前後に関わらず、看護婦さんに話しかけるとパーティを無料で回復してくれる。感謝しつつ活用させてもらおう。

武器屋

名称	価格
クリスタルソード	18000
クリスタルグラブ	16000
A・Mキャノン	18000
クリスタルコーム	17000
クリスタルクロス	18000
クリスタルメガホン	18000
パルチザン	19000
ウィンチェスター	18000
クリスタルバングル	4800
ウィザードブレス	12000

マテリア屋

名称	価格
HPアップ	8000
MPアップ	8000
へんしん	5000
じゅうりょく	8000
しょうめつ	9000

アイテム屋

名称	価格
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
興奮剤	100
鎮静剤	100
万能薬	1000
テント	500

アクセサリ屋

名称	価格
お守り	10000
炎の指輪	8000
冷気の指輪	8000
雷の指輪	8000
フェアリーリング	7000
ジュエルリング	7500
ホワイトケープ	5000

●崩壊後

マテリア屋

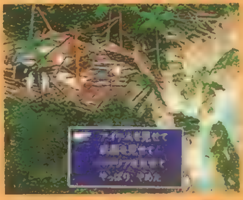
名称	価格
ほのお	600
れいき	600
いかずち	600
かいふく	750

アイテム屋

名称	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300
毒消し	80
テント	500

FF VII やりこみガイド　崩壊後のミディールでは…

すべてのショップの品揃えが最低ランクにまで減ってしまった崩壊後のミディールだが、村の中に、以前に売られていた品物をそっくりそのまま売ってくれる人物がいる。そう、崩壊前にあらゆるショップで商品を買いあさっていた、白チョコボを連れたおばさんこそがその人だ。話しかければ嬉々として自慢の商品を披露してくれる。



▲最初は武器のみ。マテリア屋と道具屋に話しかけたあとなら、マテリアとアイテムも売ってくれる。

※ステータスの略称は以下の通り。死→戦闘不能、瀕→瀕死、眠→睡眠、毒→毒、悲→悲しい、怒→怒り、乱→混乱、黙→沈黙、速→ヘイスト、遅→スロウ、止→ストップ、蛙→カエル、小→ミニマム、徐→徐々に石化、石→石化、回→リジェネ、物→バリア、魔→マバリア、反→リフレク、防→シールド、宣→死の宣告、操→操る、闘→バーサク、無→無敵、マ→マヒ、暗→暗闇

海底魔晄炉

ジュノンエリア

今度は深海が舞台のヒュージマテリア争奪戦。神秘的な海底世界に見とれている間もなく、神羅軍が攻撃を仕掛けてくるぞ。

行動チャート

1. アンダージュノンからエレベーターでアルジュノンへ
2. 神羅兵を倒しつつ海底魔晄炉へ
3. 海底魔晄炉のヒュージマテリアを神羅が持ち去る
4. タークス:レノと対峙
5. キャリーアーマーと戦闘
6. 地下ドックで潜水艦を奪う
7. 潜水艦戦でボス潜水艦を撃破!

[オススメ装備]

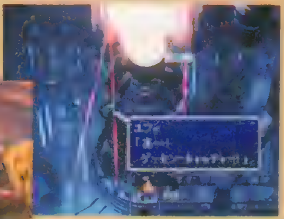
武器	インペリアルガード
アクセサリ	リボン
マテリア	「かばう」+「カウンター」のマテリア 「まどわす」のマテリア

海底魔晄炉に眠る第3のヒュージマテリアを手に入れろ!

海底魔晄炉までのルートは長く、また、出現するモンスターは強敵ぞろいで種類も豊富。そのうえエリア全体に侵入者に対する厳戒態勢が敷かれていて、要所要所で神羅兵がパーティの行く手を阻んでくる。戦闘で受けたダメージはこまめに回復して、次の戦闘に備えよう。長居は無用、ダッシュで海底魔晄炉を目指すのだ!

▶3つ目のヒュージマテリアはジュノンの海底魔晄炉に!

▼まちがい探しではないが、以前に来たときとは明らかに違っているところがある。何となく違和感がないかな?

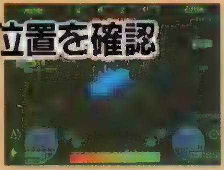


▲パーティが到着したまさにそのとき、ヒュージマテリアは神羅の手に渡ってしまう。急いで追いかけろ!

ボス潜水艦を撃沈せよ!

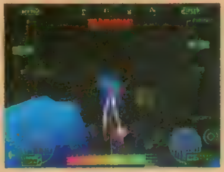
❶レーダーで敵の位置を確認

まずは、ボス潜水艦の位置をしっかり把握することだ。R1ボタンで呼び出せる全体レーダーを頼りに、赤いボス潜水艦の位置を確認し、背後から接近せよ。


▲敵の潜水艦が密集しているところにボス潜水艦はいる。後方(進行方向の逆)から接近せよ。

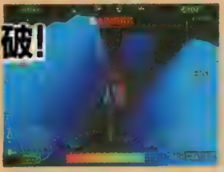
❷護衛艦をせん滅

ボス潜水艦を捕捉したら一気にカタをつけたいところだが、勇み足は禁物。まずは邪魔な護衛艦から撃沈しよう。でないと敵の猛反撃にあい、逆にこちらが轟沈してしまう。


▲近寄りすぎると集中砲火の格好のマトになってしまう。つかず離れずの距離を保って攻撃。

❸ボス潜水艦を撃破!

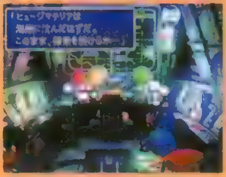
ボス潜水艦自体はほとんど攻撃してこないので、護衛艦さえ片付けてしまえば撃沈するのは楽チン。他の敵艦が来る前に魚雷を撃ち込んで撃破してしまえ。


▲機雷を避けつつ、ボス潜水艦を攻撃! ロックオンして確実に魚雷を撃ち込もう。

FFⅦ やりこみガイド 潜水艦戦の結果は3パターン

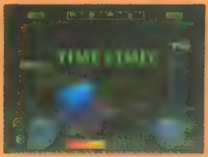
勝利

撃沈されたボス潜水艦はヒュージマテリアもろとも海底に沈み、神羅から奪った最新潜水艦はそのままパーティのものになる。


▲勝利の余韻にひたる間もなく、今度はジュノンのエアポートに向かう。沈んだ潜水艦は後回し。

時間切れ

時間切れになると、潜水艦を捨てて脱出。ヒュージマテリアは手に入らず、乗艦中の潜水艦も手に入らない。



▲モタモタしていると、ボス潜水艦に逃げられるのだ。

敗北

潜水艦は破壊され、ヒュージマテリアも手に入らない。あらためて別の潜水艦を奪うことになる。

▲大破した潜水艦から、魚雷に乗って決死の脱出!

MONSTER DATA

●神羅潜水兵

L	32	E	850
H	1500	A	80
M	85	ギ	500
弱	―	操	
盗	203ミリ砲弾		
変	なし		
落	Sマイン 神羅安式防具		

HPは低く、これといった特殊攻撃も持っていない。無効/なし

●ソルジャー:2ND

L	35	E	1000
H	4000	A	85
M	340	ギ	750
弱	―	操	
盗	万能薬		
変	なし		
落	エクスポーション		

攻撃力が結構高いイヤな相手。特殊攻撃の「必殺剣」に注意。無効/なし

●海底警備兵

L	34	E	820
H	1000	A	80
M	100	ギ	600
弱	―	操	
盗	神羅甲型防具改		
変	なし		
落	手榴弾		

ここで出現する神羅兵の中では最弱。苦もなく倒せるだろう。無効/なし

●上級戦闘兵

L	35	E	930
H	2600	A	90
M	245	ギ	800
弱	―	操	
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

「バリアビーム」や「水波動」の特殊能力で攻撃してくる。あまり強くない。無効/なし

●隊長

L	34	E	850
H	2000	A	84
M	90	ギ	1050
弱	―	操	
盗	神羅甲型防具改		
変	なし		
落	Sマイン		

神羅のテーマをBGMに出現し、セリフもある特殊な敵。無効/なし

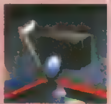
●ガードシステム

L	35	E	1100
H	2200	A	80
M	200	ギ	1200
弱	―	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ファイアカクテル		

ロケットランチャーとマシンガンを搭載している。無効/雷 気乱小徐石闘無

●ロケットランチャー

L	20	E	600
H	1000	A	60
M	0	ギ	300
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	ハイポーション		
落	なし		


ダメージ+混乱の特殊攻撃、「混乱ミサイル」がやっかい。無効/乱徐石闘無

●クイックマシンガン

L	20	E	600
H	1000	A	60
M	0	ギ	300
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	ハイポーション		
落	なし		

カードシステムに搭載されている。早目に壊したい。無効/乱徐石闘無

海底魔晄炉 MAP GUIDE

海底魔晄炉までの道は長い！ 途中にあるセーブポイントでは念のために必ずセーブしよう。

潜水艦ドックの入口
再び潜水艦を奪いに来た場合、ここから潜水艦ドックへ侵入。

犬を犬質!?
選択肢で潜水艦ドックの番犬を犬質にできる。

タークス:レノと対峙
ヒュージマテリアの運搬作業を仕切っているタークスのレノとご対面。

潜水艦の入口
襲ってくる神羅兵を倒して、ここから潜水艦内に侵入する。宝箱のアイテムを取り忘れないように。

ヒュージマテリアが…!
パーティが海底魔晄炉にたどり着いた直後、上から伸びてきたキャッチャーがヒュージマテリアを持ち去る。

潜水艦戦の前にセーブ
潜水艦戦に入る前にここでセーブしておけば、仮に負けてもやり直しがきくので安心。

潜水艦機関室
機関室にいる隊長と兵士たちは捕虜にできる。

❶〜❸:アイテム
Ⓢ:セーブポイント

▶▶▶MAP DATA

アイテム	
	❶突撃ラッパ ❷青龍偃月刀 ❸キーアイテム「水神様のうろこ」 ●ゴッドハンド(キャリーアーマー)

MONSTER DATA

●デスマシン

L	35	E	900
H	2500	A	80
M	150	ギ	1200
弱	ー	操	
盗	Wマシンガン		
変	なし		
落	なし		

「マトラマジック」の特殊攻撃で味方全体を攻撃してくる。無効/なし

●スラローム

L	37	E	700
H	1600	A	70
M	30	ギ	1500
弱	ー	操	
盗	けむりだま		
変	ハイポーション		
落	有害物質		

毒と暗闇のステータス異常をもたらす「有害スモッグ」を使う。無効/無毒

●ダイバーネスト

L	38	E	1340
H	2800	A	60
M	100	ギ	1250
弱	ー	操	
盗	なし		
変	なし		
落	エクスポーション		

味方全体を攻撃する特殊攻撃「ビッグウェイブ」が強力。無効/土

●コルベット

L	36	E	1050
H	3200	A	60
M	260	ギ	2200
弱	ー	操	
盗	興奮剤		
変	光のカーテン		
落	惑わし草		

「ピンタ」の特殊攻撃で味方を怒り状態にしてしまう。無効/土止マ

●ゴーストシップ

L	44	E	1600
H	6600	A	60
M	100	ギ	2000
弱	聖	操	×
盗	フェニックスの尾		
変	なし		
落	フェニックスの尾		

「ご案内」は味方1人を戦闘から離脱させる。無効/土重死眠乱止蛙小宣マ

●ハードアタッカー

L	32	E	750
H	2500	A	58
M	150	ギ	600
弱	ー	操	○
盗	なし		
変	なし		
落	ファイアカクテル		

特殊攻撃「オイル」は味方1人に炎属性のダメージ。無効/なし

●ガンキャリアー

L	39	E	860
H	3400	A	75
M	240	ギ	1600
弱	雷	操	○
盗	なし		
変	なし		
落	Sマイン		

暗闇とスロウの効果の特殊攻撃「ステータス異常弾」に注意。無効/なし

●ガーディアン

L	40	E	940
H	4000	A	60
M	340	ギ	500
弱	ー	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

「Wロケットパンチ」の特殊攻撃は強力。無効/死毒乱速遅止蛙小徐石宣無マ

BOSS キャリーアーマー
手クセの悪いイヤなボス!?

L	45	E	2800
H	24000	A	240
M	200	ギ	4000
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ゴッドハンド		

「アームキャッチ」の特殊攻撃で味方が捕まってから攻撃すると、味方もダメージを受ける。先に両腕を破壊し、そのあとで本体をしとめること。無効/重毒乱黙速遅止蛙小無マ

海底

深き海の底に広がる未知と神秘の世界を潜水艦で探検!

[海底探索ルート]

海底探索の拠点になるジュノンを出発点として、4つの重要ポイントに向かうルートを線で示すとこうなる。このマップと画面の縮小マップを見比べながら目的地を目指そう。

ロケット村へ向かう前に、神羅から奪った潜水艦に乗って海底を探索。息詰まるヒュージマテリア争奪戦をちょっとひと休みして、深海の散歩としゃれこむというのはどうかな? ここでは海底探索の重要なポイントを詳しく解説していくぞ。

行動チャート(順不同)

1. ボス潜水艦からヒュージマテリアを回収
2. 神羅飛空艇探索
3. ヴィンセントを連れて滝の裏の洞窟へ
4. 古代種の鍵を回収

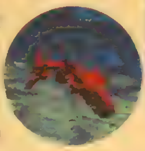
[オススメ装備]

武器	インペリアルガード
アクセサリ	リボン
マテリア	[illegible] てきのわざのマテリア (マイティガード)

海底にある4つのスポットを紹介! ロケット村

▶ボス潜水艦◀

ヒュージマテリアを回収



神羅軍との潜水艦戦で見事に勝利をおさめていた場合、ジュノンの南西の位置にヒュージマテリアを積んだ神羅の潜水艦が沈んでいる。海底探索中にその潜水艦に接触すると、海底魔晄炉にあったヒュージマテリアを回収できるのだ。これを含めて、今までに手に入れるチャンスがあったヒュージマテリアの数は、合計で3つ。順調に回収できているかな?

▲接触すればイベントが発生し、自動的に回収される。

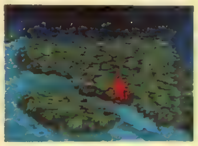
▲破壊された姿が痛々しい神羅の潜水艦。少し胸が痛む?

▶▶▶MAP DATA

アイテム	●キーアイテム「ヒュージマテリア」

潜水艦戦で負けていたら…

潜水艦戦で負けていると、当然ヒュージマテリアを回収することはできない。悲しい……。



▲そもそも潜水艦が沈んでいない。なんてむなしい…。

▶神羅飛空艇◀

最強武器とマテリアの宝庫!

ジュノンの西に沈んでいるのは、強力な武器を輸送中にウェポンに撃墜された神羅の飛空艇。その武器を入手すれば…!

(詳しくはP42へ)

◀ウェポンによって撃墜された飛空艇を探索。出現するモンスターはかなり強力なので注意。

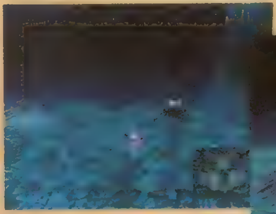
▶中には研究施設の跡も。正体不明のモンスターは、その産物なのかも……。

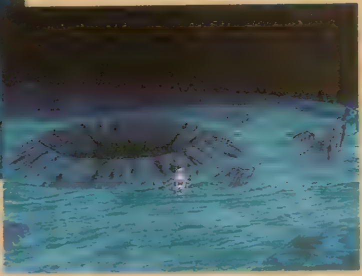
◀飛空艇内の武器を回収にきていたタークスとはち合わせ。戦いは避けられない、全力で立ち向かえ。

マップを頼れない海底では入念な調査が必要

地上と違って、深海を移動中は画面の右下に表示される縮小サイズのマップしか見ることができない。しかも表示されているのは地上のマップ。海の中では、大まかな位置の確認ぐらいしかできないのだ。だから、海底探索では移動可能な範囲内をすみずみまで調べつくす、入念な調査が必要になるぞ。海底でもL１、R１ボタンを押せば周囲を見渡せる。壁の隙間にできた道などは、この機能を活用しないと見つけにくいので、道がありそうな壁の前では周囲を見回す習慣をつけよう。

▶壁にできた隙間に入り込むと、その先にさらに道が続いている。壁が必ずしも行き止まりとはかぎらないので、入念なチェックを怠らないこと。



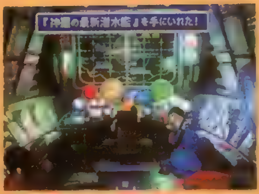


▲３Ｄ視点で展開される海底探索では、方向感覚もかなり重要視される。その点に関しては縮小マップが大いに役に立ってくれるぞ。

◀潜水艦の航行速度はかなりゆっくりめ。ダークブルーの海底世界をながめつつ、気長にまいりましょう。

FF VII やりこみガイド　潜水艦の色の秘密

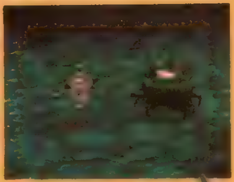
友だちのデータを見せてもらったときに、乗っている潜水艦の色が違っていて驚いた経験はないかな？　実はパーティが乗る潜水艦は、最初に奪ったものをそのまま使っている場合と、撃沈されて奪い直した場合とでは色が違うのだ。



◀どちらも同じ最新型。色は違うが性能に差はない。

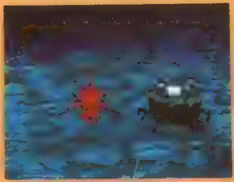
銀色の潜水艦

▶最初に奪った潜水艦をそのまま使っている場合、色は海の青に映える銀色。



赤色の潜水艦

▶最初の１隻を撃沈されて奪い直した潜水艦は、情熱の赤い色。



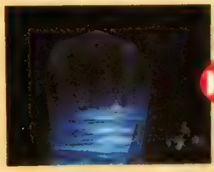
に行く前に立ち寄っておこう

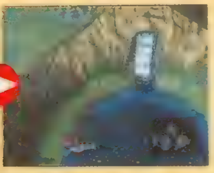
海底を通って行けるスポットには、最強レベルの武器やマテリア、リミット技アイテムなどが豊富に隠されている。それらをすべてこのタイミングで入手できれば、今後の冒険がグッと楽になるぞ。海底探索はロケット村に行く前にすませよう。

▶ 滝の裏の洞窟 ◀

ヴィンセントの過去が眠る場所…

ジュノンのはるか西、海底の壁にできたウネウネと長い隙間を通り抜けると少しひらけた場所に出る。そこから浮上すると、山に囲まれ、滝が流れ込んでいる湖の湖面に出てくるぞ。ここで潜水艦を降りてヴィンセントをパーティに加え、滝の裏にある洞窟に足を踏み入れるとルクレツィアという名の女性に会える。彼女とヴィンセントの関係が明らかになるイベントが起きるぞ。





◀海底からのルートか、特殊なチョコボを使わないと、入れない。

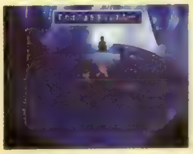
▶ヴィンセントをパーティに加えていないと、イベントが発生しないので注意。

◀ヴィンセントとルクレツィアの会話には、物悲しい雰囲気がつきまとう。

▶ヴィンセントの回想。かつて、２人の間に何があったのか……？

あとでまた来ると……

ヴィンセントとルクレツィアのイベントを見たあと、何度かモンスターとの戦闘をこなしてもう一度滝の裏の洞窟を訪れると、ヴィンセント用の最強武器「デスペナルティ」と、究極リミット技アイテムの「カオス」が手に入る。ルクレツィアの最後の贈り物…？



◀ルクレツィアが立っていた場所を調べよう。

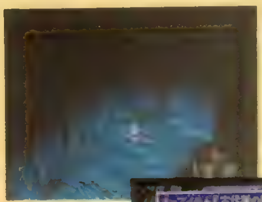
▶▶▶MAP DATA

アイテム	●デスペナルティ ●カオス

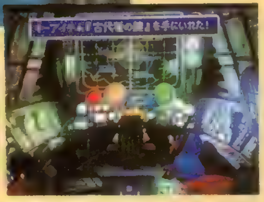
▶ 古代種の鍵 ◀

古代種の仕掛けを作動する鍵

ジュノンの北西、地上から見るとちょうどボーンビレッジの真下あたりにある謎めいた鍵（のようなもの）。現時点では特に必要なアイテムではないが、のちのイベントで重要な役割を果たす。今のうちに入手してもいいが、必要になってから来た方が感動が深まるぞ。



◀必要とされるときが来るまで、古代種の鍵は海底にひっそりと保管され続けていたのだ。



▶古代種の鍵も接触すると自動的に回収される。こんなに大きな鍵を、地上ではどうやって運ぶのか。

▶▶▶MAP DATA

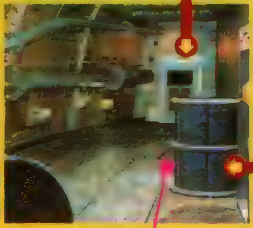
アイテム	●キーアイテム「古代種の鍵」

神羅飛空艇 MAP GUIDE

マップのつながりそのものは複雑ではないが、それぞれのエリアはわりと広く、宝箱やアイテムがいたるところに置かれている。出現するモンスターも手強い。

「ハーデス」のマテリア入手

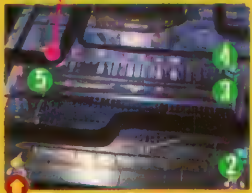
「ハーデス」の召喚マテリアが落ちている。暗黒の釜から不気味な煙を放ち、ダメージを与えると同時にステータス異常を起こす召喚魔法だ。



隠れた場所にもアイテムが!

通路や障害物などの死角になっていて見えにくい場所にも宝箱は置かれている。すみずみまでチェック!

▲こんなところに最強の武器が!



タークスの2人と戦闘

アイテムの回収にきていたタークスの2人とはち合わせする。戦いは避けられない!

▷▷▷MAP DATA

アイテム	
	❶天の叢雲
	❷エスコートガード
	❸ラストエリクサー
	❹「れんぞくぎり」のマテリア
	❺不倶戴天
	❻ラストエリクサー
	❼ロンギヌス
	❽「ハーデス」のマテリア
	❾アウトサイダー
	❿ハイウインド
	●エリクサー(タークス:ルード)

MONSTER DATA

●正体不明

L	50	E	1500
H	11000	A	150
M	110	ギ	5000
弱	−	操	×
盗	烈火の腕輪		
変	パワーアップ		
落	光のカーテン		

味方1人を攻撃する特殊攻撃「ブラスター」が強力。無効/炎無

●イビルラップ

L	38	E	1100
H	9000	A	70
M	120	ギ	2500
弱	−	操	◯
盗	イカスミ		
変	ラックアップ		
落	しびれ針		

「イビルポイズン」はダメージの上に暗闇のステータス異常。無効/毒

●正体不明2

L	51	E	3000
H	13000	A	300
M	130	ギ	10000
弱	−	操	×
盗	極光の腕輪		
変	ガードアップ		
落	月のカーテン		

「異常な息」で味方を混乱させてから攻撃してくるイヤな奴。無効/毒無

●ブドゥレア

L	42	E	900
H	6000	A	70
M	220	ギ	2500
弱	−	操	×
盗	エーテルターボ		
変	スピードアップ		
落	エクスポーション		

まれに「ファイア」の魔法をかけてくるが通常攻撃の方が痛い。無効/なし

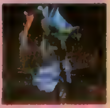
●正体不明3

L	52	E	2000
H	15000	A	200
M	150	ギ	7500
弱	−	操	×
盗	天雷の腕輪		
変	マジックアップ		
落	聖なるトーチ		

通常攻撃、特殊攻撃ともかなり強力。強敵だ。無効/死止蛙小石宣無マ雷

●サーペント

L	40	E	1400
H	14000	A	70
M	290	ギ	2500
弱	風	操	×
盗	水の指輪		
変	マインドアップ		
落	海龍のウロコ 星の砂		



「サーペントブレス」のみでひたすら攻撃する。無効/土重水止死蛙小石宣無マ

BOSS タークス:レノ
3度目の対戦!

L	42	E	5000
H	15000	A	300
M	230	ギ	4000
弱	−	操	×
盗	タフネスリング		
変	なし		
落	なし		

改良した電磁ロッドから放つ「ネオタークス光線」は、味方1人に混乱のステータス異常を引き起こす。無効/重

BOSS タークス:ルード
レノをサポート

L	49	E	5500
H	20000	A	360
M	280	ギ	5000
弱	−	操	×
盗	ザイドリッツ		
変	なし		
落	エリクサー		

実力的にはこちらの方が上。攻撃と回復の魔法を使い分けながらレノをサポートする。集中攻撃で先に倒すとあとが楽。無効/重

ひと通り海底を探索したら、ゲルニカを追ってロケット村へ

4つ目のヒュージマテリアを積んだ神羅の飛空艇が向かったのは、発射に失敗した日から朽ちゆくままになっていた宇宙ロケット、神羅26号が眠るロケット村。ルーファウス神羅たちは、ヒュージマテリアを積んだロケットを体当たりさせてメテオを破壊するつもりらしい。海底にあるすべての重要ポイントを巡って目的を完了したら、神羅の計画を阻止すべくパーティをロケット村へ向かわせよう。ロケットが関係しているとなると、もちろん黙っちゃいないのが熱血艇長のシド。村では彼の大活躍が見られるぞ!

▼ロケットを使ってメテオを破壊する計画を立てる、ルーファウス神羅と最高幹部の面々。手段を選ばないところは相変わらずだ。

▲ロケット村にいたメカニックたちは、すべてロケットの修理にかり出されている。シドの家にいたシエラもいなくなっているぞ。

ロケット村

ロケットポートエリア

刻々と星に迫るメテオに、神羅はヒュージマテリアを積んだロケットを衝突させて破壊しようとする。ヒュージマテリアを守るため、神羅の作戦を妨害するクラウドとシドたちだが……。

行動チャート

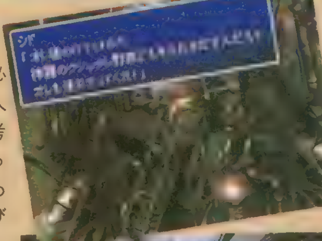
1. 発射台へ向かう
2. シドがパーティに。神羅兵とタークス:ルードを倒し、発射台の中へ
3. ロケット内でシドとクラウド口論
4. パルマーの悪だくみでロケットは宇宙へ
5. ロケット上部でパスコード入力。成功すればヒュージマテリア入手
6. シド負傷、シエラに救われる
7. 脱出ポッドで脱出

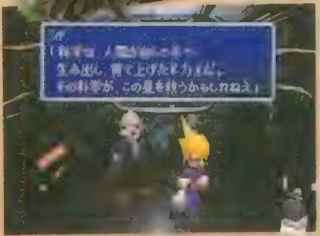
[オススメ装備]

防具	ザイドリッツ
アクセサリ	タフネスリング
マテリア	[illegible]

メテオの撃破なるか!? 希望を乗せてロケットは宇宙へ

ロケットの発射台では、タークスのルードや神羅の兵士たちが襲ってくる。ここでシドを連れていない場合は、彼が追いかけてきて必ずパーティに加わるぞ。ロケットの内部に侵入すると、仲間のメカニックと話をしたシドが考えを一転させ、ロケットの発射に乗り気になってしまう。しかも神羅のパルマーの策略で、あろうことか、ロケットは一行を乗せたまま飛び立ってしまった。メテオ破壊への希望とシドたちの命を乗せて、ロケットは遙か宇宙へ……。





▲最初はロケットを守るためにパーティに加わったシドであったが……

◀ロケットを犠牲にした一撃も、ダメージを与えこそすれメテオを破壊するまでにはいたらなかった。このまま星との衝突を待つしかないのか!?

▷▷▷MAP DATA

武器屋の商品が増えた。「セーフティビット」は掘り出し物。

武器屋

名称	価格
Sマイン	1000
金の腕輪	2000
エジンコート	8000
パワーリスト	7500
防弾チョッキ	3500
イヤリング	7500
タリスマン	4000
安らぎの指輪	7500
セーフティビット	7500

アイテム屋

名称	価格
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
テント	500
「バリア」のマテリア	10000
「りだつ」のマテリア	10000
「じかん」のマテリア	6000
「なげる」のマテリア	10000
「ひっさつ」のマテリア	10000
「あやつる」のマテリア	10000

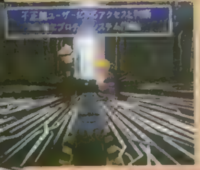
宿屋	一泊	300

アイテム

- ●キーアイテム「ヒュージマテリア」
- ●ビーナスゴスペル
- ●ハイポーション（タークス:ルード）

シドのヒントでパスコードを当てろ

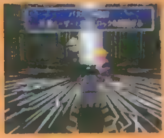
パスコードを入力してヒュージマテリアを取り出すシーンでは、最初の入力を失敗するとプロテクトシステムのカウントダウンが始まる。こうなると、シドからのヒントをもとに3分以内に正しいパスコードを入力しなければ、ヒュージマテリアが取り出せなくなってしまうのだ。手元にメモを用意して、ヒントを記入しながら考えれば正しいパスコードを特定しやすいぞ。ちなみに、最初の1回で正しいパスコードを入力すると、シドがおもしろいセリフをしゃべる。あらかじめ正解を知らないと見るのは難しいかも？



FF VII やりこみガイド　パスコード入力の結果は2種類

【成功】

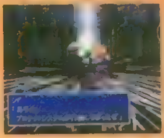
4つ目のヒュージマテリアをゲット！ あとは脱出するのみ。



◀ヤマカンでビンゴしてしまう可能性もままある。

【時間切れ】

ヒュージマテリアはあきらめてロケットを脱出。マテリアは宇宙の塵に。



◀シドのどうでもよさそうなセリフが無念をそそる。

ロケット発射後の村では

ロケット村でのイベントが終了したあと、いつもロケットを見上げていたおじいさんに何度か話しかけると、シド用の最強武器がもらえる。

◀村のシンボルだったロケットがなくなって、一番寂しい思いなのはこのおじいさんだろう。

MONSTER DATA

●親衛隊員

L	34	E	300
H	1300	A	10
M	100	ギ	420
弱	ー	操	
盗	203ミリ砲弾		
変	なし		
落	Sマイン		

今となってはただのザコ。一撃のもとに葬り去ってしまおう。
無効／なし

●上級戦闘員

L	35	E	930
H	2600	A	90
M	245	ギ	800
弱	ー	操	◡
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

ロケットの内部で戦いを挑んでくる。やはり楽勝の相手だ。
無効／なし

BOSS タークス:ルード めずらしく1人で登場

L	42	E	3400
H	9000	A	80
M	240	ギ	3000
弱	ー	操	×
盗	ザイドリッツ		
変	なし		
落	ハイポーション		

名コンビのレノはめずらしく登場しない。3連続の特殊攻撃「地走り」や「サンダラ」を使ってくるが、普通の武器攻撃でラクに倒せる。全属性攻撃を半減する防具「ザイドリッツ」を盗もう。ちなみに倒したあと、横たわる彼を踏んづけるとつぶやくのがカワイイ。無効／重

コスモキャニオン
～忘らるる都

コスモエリア
アイシクルエリア

ロケットで「メテオ」を止めるという神羅のもくろみは失敗に終わり、絶望的な雰囲気の中、世界に星の悲鳴が響きわたる。クラウドたちは、「メテオ」を止める手がかりを得るため、ブーゲンハーゲンの助言を求めてコスモキャニオンへと向かうことに。

行動チャート

1 コスモキャニオンで ブーゲンハーゲンと話をする
2 忘らるる都へ
3 エアリスが「ホーリー」を 唱えていたことを知る
4 ウェポンがミッドガルを襲撃
5 地上でウェポンを迎え撃つ
6 シスター・レイ、発射

4つのヒュージマテリアが集まったら、コスモキャニオンへ

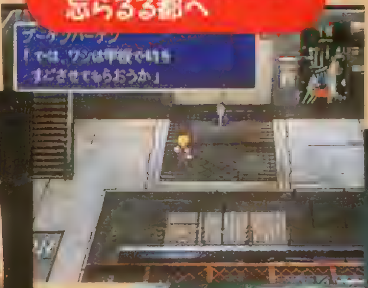
コレル魔晄炉、コンドルフォート、海底魔晄炉、そしてロケット村と、それぞれのイベントで4つのヒュージマテリアを集めたら、ブーゲンハーゲンに会いにコスモキャニオンへ行こう。そこで、ブーゲンハーゲンを交えてこれまでの状況を改めて振り返ってみると、ある重大な疑問が浮かび上がってくる。「メテオ」を止めるために一人旅立ったエアリスは、あの場所（忘らるる都）でいったい何をしようとしていたのだろうか？

その疑問を解くために、ブーゲンハーゲンとともに、さっそく忘らるる都へ向かおう。ちなみにその謎を解くには、「古代種の鍵」というキーアイテムが必要となる。これはボーンビレッジの西の海底に沈んでいる（P.40参照）ので、まだ取ってない人はあらかじめ取っておくようにしよう。

◀ブーゲンハーゲンご自慢のプラネタリウムで、すべての仲間が一同に会する。そして、今、自分たちがおかれている状況を、改めて振り返ってみることになる。

▶たった一人で旅立ったエアリスは、どうやって「メテオ」を止めるつもりだったのだろうか？ 忘らるる都には、「メテオ」を止めるための何かがあるのかも…

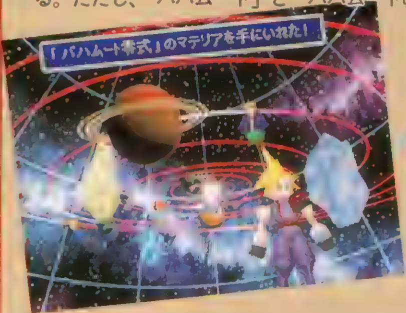
ブーゲンハーゲンと忘らるる都へ



▲エアリスのとった行動の真の意図を探るため、忘らるる都へ。エアリスの意志を…くために…

「バハムート零式」をゲット!!

ヒュージマテリアを4つ預けたとき、右手前のヒュージマテリアに触れると、「バハムート零式」のマテリアが手に入る。ただし、「バハムート」と「バハムート改」が必要だ。

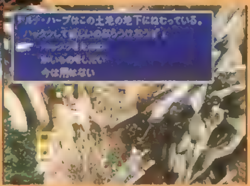


FFVII やりこみガイド
ヒュージマテリアを4つ集められなかった場合は?

ヒュージマテリア回収の4つのイベントは、失敗しても物語は進む。もちろん1つも持ってない状態でもクリアは可能だ。しかし、コンドルフォートで失敗すれば「フェニックス」が、最終的に4つ揃ってなければ「バハムート零式」が手に入らなくなるのだ。こうなった場合は、ボーンビレッジで発掘してみよう。運が良ければ「フェニックス」や「バハムート零式」が発掘できるぞ。しかし、ヒュージマテリアを取り逃すとマスターマテリアを作ることができなくなる。どうしても欲しい場合は、ヒュージマテリアの回収イベントからやり直すしかないぞ。

貴重マテリア入手不可!

◀強力な召喚マテリア「バハムート零式」は、取り逃すとかなり痛い。

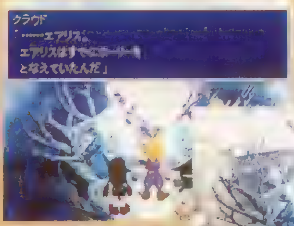


発掘で見つけろ!

▶「バハムート零式」と「フェニックス」を取り逃すと、発掘で見つけるしかない

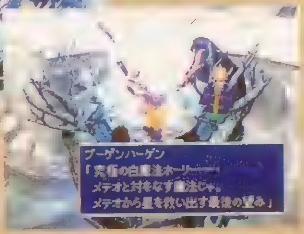
「メテオ」を止める方法を求め、忘らるる都へ

再び訪れた忘らるる都で、クラウドたちはメテオを止める唯一の方法は、「ホーリー」の魔法であることを知る。そして、それを唱えられる白マテリアを持っていた人物こそ、エアリスだったのだ。さらに、古代種の鍵が見せてくれた過去のヴィジョンにより、エアリスが地に伏し白マテリアが水に沈んだとき、すでに「ホーリー」は発動していたことを知る。何者かが、「ホーリー」を封じ込めていたのだ。それほどの力を持っている者はただ一人。そう、セフィロスだ。やはり、セフィロスを倒さない限り、「メテオ」は止められない。セフィロス打倒の決意を新たにして忘らるる都を出るクラウドたち。そこへ……。



▲彼女が唱えていた「ホーリー」はすでに発動していた。残された方法は、「ホーリー」を封じているセフィロスを倒すしかない。

▼究極の破壊魔法「メテオ」に対抗できるのは、究極の白魔法「ホーリー」しかない　それを唱えられるエアリスはいないが……。



古代種の鍵は海底にあり！先に入手しよう

（▶P.40）

もしここで古代種の鍵を持ってなかった場合、探してこなければならなくなる。ブーゲンハーゲンからは「鍵は日の当たらぬ場所に」というヒントをもらえるが、前にも書いたとおりズバリ海底にある。P. 40に詳しい場所を紹介しているので、探してこよう。

▲海底魔晄炉のヒュージマテリア回収のさいに取っておくのがもっとも手間がかからないぞ。

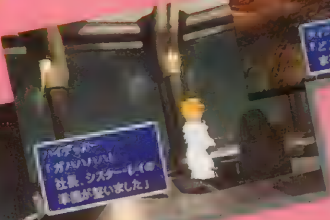
復活したウェポンがミッドガルを襲撃！

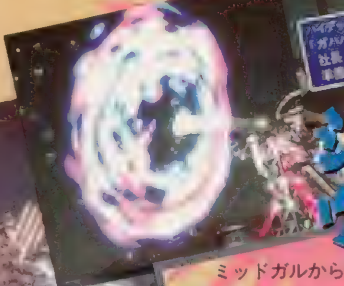
移動するウェポンを…

▲忘らるる都を出ると、ウェポンがミッドガルに向けて侵攻している場面を目撃する。ミッドガルに急げ！

地上で迎え撃て！

◀ウェポンは地上で迎え撃つことになる。しかしウェポンは、何かを守るように突然進路を変える。そこへ　ミッドガルから強烈な一撃が！





シスター・レイがウェポンを撃破！

ミッドガルから発射されたシスター・レイは、ウェポンを撃破し、セフィロスのいる大空洞のバリアを破る。しかし、ウェポンの最後の反撃によりルーファウスは死亡、ミッドガルも壊滅的なダメージを受ける。トップの死で、事実上神羅は壊滅したが、ミッドガルにはまだ倒すべき敵がいた。この土壇場でシスター・レイを乗っ取った宝条だ。果たして彼の真意とは……!?

魔晄の一撃が空を引き裂く！

息つく間もなく、一行はミッドガルへ！

シスター・レイを乗っ取った宝条は、独断で２発目の発射準備を進める。しかしそれは、ミッドガルにとっては致命的なダメージとなる。ケット・シーの願いを受けて、一行は宝条を止めるためにミッドガルへ空から再潜入する。

▲一見無意味な宝条の行動には、どんな裏が!?

▼いざ、ミッドガルへ！　飛空艇で乗り込むのだ。

ミッドガルエリア

ミッドガル8番街～魔晄キャノン

シスター・レイでウェポンは撃破できたものの、次の発射はミッドガルそのものを破滅へ導く。2発目の発射をもくろむ宝条の暴走を止めるため、クラウドたちはミッドガルへ潜入する。

行動チャート

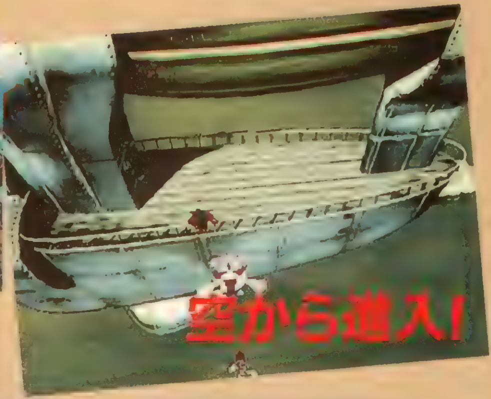
1. ハイウインドに乗ったままミッドガル上空へ
2. 8番街地下通路へ
3. 螺旋トンネルでタークスとの戦闘戦
4. 神羅ビルでアイテム回収
5. 8番街でブラウド・クラウドとの戦い
6. シスター・レイで宝条との戦い
7. 再びハイウインドへ（DISK2終了）

[オススメ装備]

防具	エスコートガード
アクセサリ	リボン
マテリア	「てきのわざ」のマテリア バハムート各種 「HPアップ」のマテリア

ハイウインドでミッドガルへ突入!

ケット・シー（の正体）からミッドガルへ来てほしいという要請を受けたら、そのままハイウインドに乗ってミッドガル上空へ向かおう。そうすると、自動的にパラシュートで降下することができるぞ。ちなみに、このとき「5番街ゲートの鍵」を使ってゲートから入っても無駄だ。5番街はこのイベントとはまったく関係がないので、入ってもストーリーは進まないのだ。



▲▶パラシュートを使ってミッドガルに降下しよう。そうすると、そのまま8番街に降りることができるのだ。いよいよクライマックスは近くなってきたぞ!

FFVII やりこみガイド　8番街地下のお宝はすべてゲットしよう!

このイベントで訪れる8番街の地下通路へは、クリアすると2度と戻ることはできない。しかも、マップの途中に引き返せなくなるトラップ（タラップがはずれて下に落ちる）があるので、うまく廻らないとすべてのアイテムを回収できない。右にすべてのアイテムを取るためのポイントを紹介したので参考にしよう。マップのつながりはP.47を参照。

▲先に右の通路の先にあるアイテムを取る。タラップが崩れたあとでは取れない。

▶かなり遠回りになるが、このハシゴの先のアイテムも忘れずに!

◀このダクトを通った先にもアイテムがある。かなり見落としやすいポイントだ。

タークスとの最終決戦!

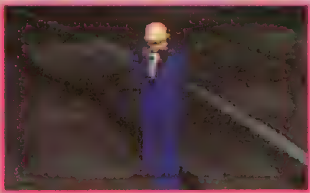
タークスの3人と同時に戦闘になるが、1人倒せば戦闘終了だ。でも、経験値を稼ぎたいなら、強力な召喚魔法の連続でまとめて倒そう。なお、戦わないですませることもできる。

▲美味しいアイテムを盗めるのでぜひ戦っておきたい。

▼イリーナの戦闘シーンはここでしか見られないぞ

BOSS タークス：ルード

強力にパワーアップして再登場!



L	51	E	5500
H	28000	A	600
M	250	ギ	5000
弱	なし	操	×
盗	ザイドリッツ		
変	なし		
落	エリクサー		

レノと同様、こちらも4回目の戦いにて最後の決着となる。前回、ロケット村で戦ったときよりも、若干攻撃力が上がっているので注意しよう。しかし、特に恐れるような相手ではない。また、ロケット村で戦ったときに盗めたザイドリッツが、今回の戦いでも再度盗めるぞ。いくつあっても困らない貴重なアイテムなので、今回の戦いでも確実に盗んでおきたい。無効：重眠止マ

BOSS タークス：レノ

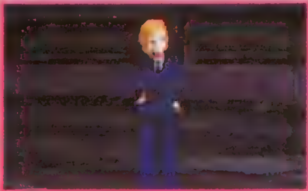
4度目の対決! これで見納めだ

L	50	E	4500
H	25000	A	450
M	200	ギ	3000
弱	なし	操	×
盗	タフネスリング		
変	なし		
落	エリクサー		

7番街支柱、ゴンガガ村、ゲルニカ内部に続いて4回目の戦い。この戦いが最後の決着となるので、心してかかろう。今回は、イリーナを加えてのタークス総力戦となる。しかし、3人のうち誰か1人でも倒せば戦闘終了となるので、速攻で終わらせたければ彼を集中攻撃しよう。HPが3人の中でいちばん低いので、あっさり倒せてしまうハズだ。ただし、タフネスリングだけは盗んでおきたい。無効：重眠止マ

BOSS タークス：イリーナ

タークス紅一点、初見参!!

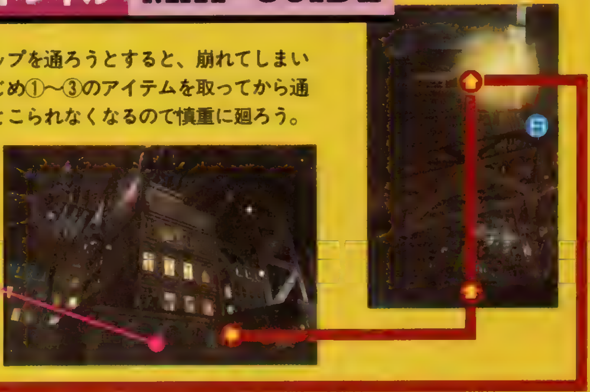


L	53	E	6400
H	30000	A	800
M	100	ギ	7000
弱	なし	操	×
盗	ミネルバブレス		
変	なし		
落	なし		

タークスの新任女性。直接の戦闘は、コレが最初で最後となる。HPは3人の中でもっとも高く、そして攻撃も一番激しい。炎による全体攻撃から、美貌を活かした（?）誘惑まで、多彩な攻撃で攻め立ててくるぞ。また、最初は前列にいるが、ある程度ダメージを与えると男2人の後ろに下がる。こうなったら、直接攻撃は半分のダメージしか与えられないので、魔法や召喚中心で攻撃しよう。無効：重眠止マ

8番街〜螺旋トンネル MAP GUIDE

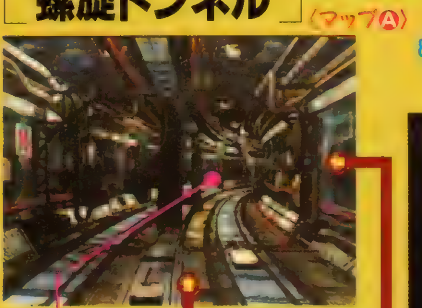
マップ㋑にあるタラップを通ろうとすると、崩れてしまい戻れなくなる。あらかじめ①〜③のアイテムを取ってから通るようにしよう。２度とこられなくなるので慎重に廻ろう。

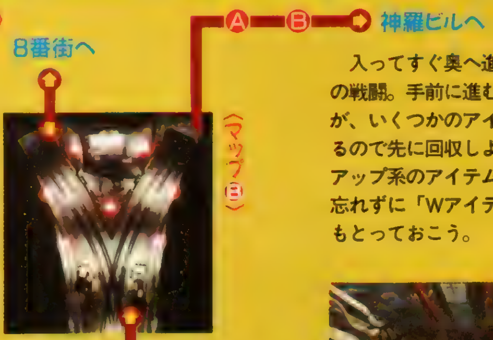


ハイウインドからパラシュートで降下すると、この地点に降りる。あとは、ケット・シーの誘導に従おう。

ここを通ろうとすると、タラップが崩れてしまう。前のセーブポイントにも戻れない。

螺旋トンネル





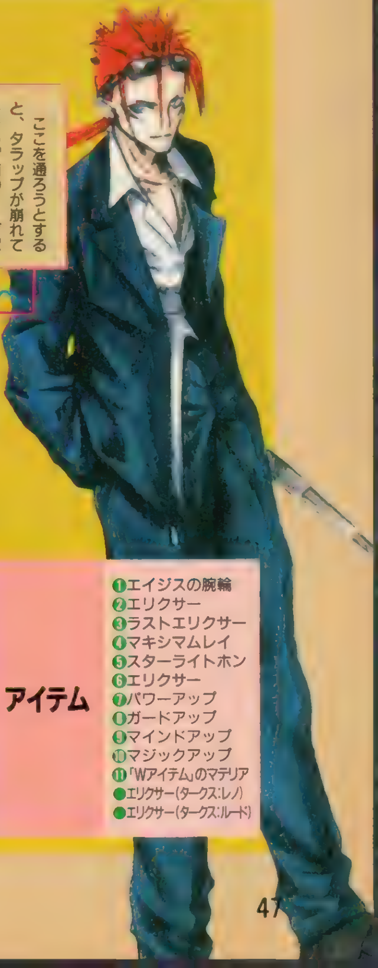
入ってすぐ奥へ進めばタークスとの戦闘。手前に進むと行き止まりだが、いくつかのアイテムを入手できるので先に回収しよう。ステータスアップ系のアイテムを入手した後は忘れずに「Wアイテム」のマテリアもとっておこう。

タークス最後の登場。戦うか、戦わないかの選択が可能。戦うなら戦闘シーンへ。

Ⓐ及びⒷは、それぞれマップⒶ、マップⒷを示し画面の切り換わり回数を示しています。

アイテム

❶エイジスの腕輪
❷エリクサー
❸ラストエリクサー
❹マキシマムレイ
❺スターライトホン
❻エリクサー
❼パワーアップ
❽ガードアップ
❾マインドアップ
❿マジックアップ
⓫「Wアイテム」のマテリア
●エリクサー(タークス:レノ)
●エリクサー(タークス:ルード)



MONSTER DATA

●マンホール

L	35	E	900
H	2500	A	80
M	110	ギ	3000
弱	ー	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	エクスポーション		

顔を出したところを狙え。無効／死乱毒黙速遅止蛙小宣マ除石回物魔反暗

●ベヒーモス

L	45	E	1500
H	7000	A	100
M	400	ギ	2200
弱	ー	操	○
盗	フェニックスの尾、戦いのロング		
変	なし		
落	星の砂		

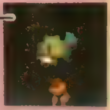
特殊攻撃「????」はラーニング可。無効：死乱止蛙小石宣無マ

●クレイジーソウ

L	44	E	800
H	3900	A	80
M	340	ギ	1300
弱	雷	操	○
盗	サイレントマスク		
変	エーテルターボ		
落	フェニックスの尾 エーテル		

仲間を混乱させる攻撃をしかけてくるので注意しよう。無効：蛙小

●シャドウメーカー



L	42	E	500
H	2000	A	80
M	120	ギ	500
弱	雷	操	×
盗	重力球		
変	なし		
落	エーテルターボ		

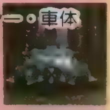
こちらから攻撃をしかけない限り、何もしてこない。無効：なし

●クロムウェル

L	42	E	800
H	3500	A	80
M	120	ギ	1500
弱	雷	操	
盗	なし		
変	なし		
落	203ミリ砲弾		

特に特殊攻撃をするわけではないので、HPの割にはラク。無効：なし

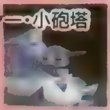
●グロスパンツァー・車体



L	50	E	400
H	10000	A	80
M	300	ギ	1400
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

本体。ここを倒せば他の部分も消滅する。無効：乱速遅止蛙小徐石闘マ

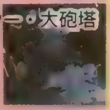
●グロスパンツァー・小砲塔



L	42	E	600
H	2900	A	80
M	160	ギ	700
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

機銃を撃ってくる。雷系の攻撃で倒そう。無効：乱速遅止蛙小徐石闘マ

●グロスパンツァー・大砲塔



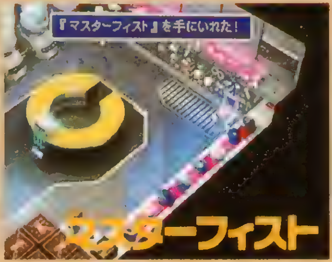
L	46	E	800
H	4600	A	80
M	200	ギ	2100
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	203ミリ砲弾		

ミサイルで攻撃してくる。雷系の攻撃で。無効：乱速遅止蛙小徐石闘マ

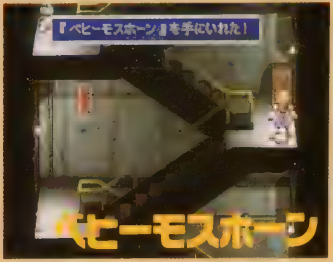
宝条を倒す前に、神羅ビルに入ってアイテム回収!!

宝条を倒すと強制的に外に出されてしまうので、その前に神羅ビルに寄り道しよう。以前に来たときにはなかったアイテムを入手することができるのだ。再突入の時点で取れるのは右の5つ。どれもここでしか手に入らない貴重品ばかりなので、取り逃しのないようにしよう。また、かめ道楽通信のNo. 2を読むこともできるので、前に読み忘れた人はここで読んでおこう。これが最後のチャンスだぞ。

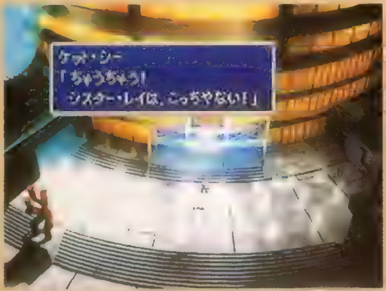
▲2階にあるアイテム屋の宝箱の中。前に訪れたときには取れなかった宝箱だ。今回はちゃんと箱を開けることができるぞ。



▲パイルバンカーと同じく、2階にあるアイテム屋の宝箱の中。ティファの武器で、ステータス異常があればあるほど強くなる特殊な武器。

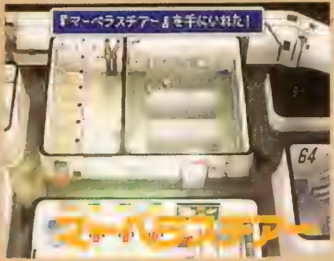


▲レッドXIIIの武器。螺旋階段の途中に落ちている。ただし、下りているときにしか発見できない。一度上まで行って、下りて来よう。

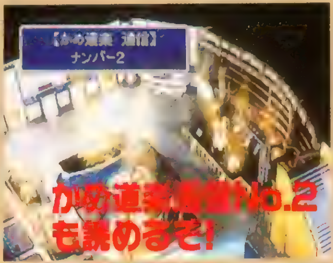


▲ケット・シーの助言は、ここでは無視しよう。時間は十分あるので、しっかりビル内部を調べ尽くしてしまおう。

▲シドの武器。63階のアイテムクーポンCがあった場所に落ちている。以前にアイテムクーポンCを取っていても、取ることができる。



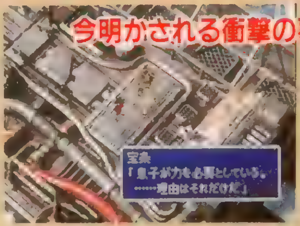
▲ケット・シーの武器。64階のロッカールームにある。以前は、発見できても役に立ちそうにないという理由で元に戻しておいたアイテムだ。



▲ビルの1階にはかめ道楽通信No. 2が貼ってある。前に来たときに読んでなかったら、このチャンスに読んでおこう。

宝条を倒し、シスター・レイを取り戻せ!

宝条がシスター・レイを乗っ取ったのは、宝条とセフィロスの深い因縁が原因だった。セフィロスの出生にまつわる衝撃の事実がここで明かされる。そして、科学至上主義の宝条の悲惨な末路を見ることになる。



◀血を分けた息子セフィロスに対する、彼なりの謝罪だったのかも…

▲宝条は3段階に変身する。3段階目はとにかく強力だ

▶パーティにヴィンセントがいると、セリフがちょっとだけ増える。

FFVII やりこみガイド
バレットの最強武器 ミッシングスコアの取り方

魔晄キャノンへ続く階段の途中にある宝箱（右のマップの③）は、取り方がちょっと特殊。中身はバレットの最強武器なのだが、実はパーティにバレットがいないと宝箱そのものが登場しないのだ。もしバレットを連れて行きたくないなら、まずはバレットを入れて宝箱を取り、すぐに近くのセーブポイントまで戻って編成をやりなおせばOK。普段からバレットを使っている人なら何の問題もないけどね。

▶階段すぐ下のセーブポイントでバレットを編入するのだ。

◀すると宝箱が取れる。ここでしか手に入らないので必ず入手しよう。

そして最後の決戦へ!

宝条を倒し、神羅は壊滅した。あとは、セフィロスを倒し、抑え込まれた「ホーリー」を解き放つだけだ。ここでパーティは一時的に解散し、思い思いの場所へ帰っていく。なぜ戦うのかを再確認するために。そして、クラウドとティファは2人ハイウインドに残り、お互いの気持ちを確認しあう。やがて一夜が開け、仲間たちが帰ってくる。そして、ハイウインドは、北の大空洞へ向けて進路を取る。

▲帰るあてもなく、ハイウインドに残る2人。2人だけの時間を過ごす。

▼このあとのティファの反応は、好感度によって変化。

▶ついに最後の戦いが待つ、ラストダンジョンへ!

目指すは北の大空洞!

8番街〜魔晄キャノン MAP GUIDE

8番街は階段を上がるだけ。まず迷うことはないだろう。ちなみに、8番街のマップは、多少視点は違うが、物語の冒頭に訪れた場所なのだ。

ブラウド・クラッドとの戦闘。中にはハイデッガーとスカーレットが乗り込んでいる。

宝条がシスター・レイを操作している。彼と話すと、そのまま戦闘へ。

アイテム
- ❶エリクサー
- ❷ミスティール
- ❸ミッシングスコア
- ●ラグナロク（ブラウド・クラッド）
- ●パワーアップ（極限生命体宝条NA）

BOSS ブラウド・クラッド

強力な全体攻撃で一気に攻めろ!

〈本体〉

L	53	E	7000
H	60000	A	1000
M	320	ギ	10000
弱	−	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ラグナロク		

〈ジャマーアーマー〉

L	62	E	8000
H	20000	A	1500
M	300	ギ	10000
弱	−	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

スカーレットとハイデッガーが乗っている神羅の最新兵器。ある程度時間が過ぎると膝を折ってビームキャノンを撃ってくる。そうなるとかなりやっかいなことになるのでその前に倒そう。
無効：重眠毒乱黙速遅止蛙小闘無マ

MONSTER DATA

●ソルジャー1ST

L	44	E	960
H	5000	A	90
M	400	ギ	2400
弱	−	操	×
盗	神羅甲型防具改		
変	なし		
落	なし		

特殊攻撃である「必殺技」を喰らうとかなり痛い。無効：なし

●超級怒龍砲

L	46	E	2000
H	20000	A	90
M	100	ギ	3000
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	エーテルターボ		

HPのわりには強くない。無効：眠乱暗毒マ石徐重闘小止遅死

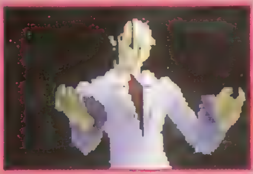
●マキシマムキマイラ

L	49	E	1200
H	4000	A	90
M	350	ギ	3800
弱	−	操	×
盗	なし		
変	ガードアップ		
落	なし		

「ソーザンクロス」を喰らうと毒に侵される。無効：止死蛙小石宣無マ

BOSS 宝条

宝条のみを集中して倒せ!



L	50	E	0
H	13000	A	0
M	250	ギ	0
弱	−	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

自らの体にジェノバ細胞を埋め込んだ宝条の初期段階。この段階では、カプセルでモンスター（プドゥレアサンプルとイビルラップサンプル）を生み出すだけで、自分は何もしてこない。カプセルから生まれたモンスターがやられると何度でも復活させるので、宝条のみを集中攻撃しよう。倒すとヘレティック宝条へ変化する。無効：重眠毒速遅止マ

BOSS プドゥレアサンプル

宝条のカプセルモンスターその1

L	42	E	2000
H	10000	A	150
M	200	ギ	2000
弱	−	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

宝条との戦いのとき、カプセルから生み出されるモンスターの1匹。攻撃をすると必ず反撃されるが、攻撃力は大したことはない。たとえ倒しても、宝条が生きている限り何度でも復活してしまう。ハッキリ言って真剣に戦うだけ無駄なので、こいつの存在は無視して宝条のみを攻撃していくといい。
無効：乱黙蛙小徐石宣操闘

BOSS イビルラップサンプル

宝条のカプセルモンスターその2

L	34	E	2000
H	11000	A	150
M	120	ギ	2200
弱	−	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

プドゥレアサンプルと同様、初期段階の宝条のカプセルによって生み出されるモンスターの一匹。攻撃も、防御も大したことがなく、宝条戦までたどり着いたキャラなら簡単に倒せてしまう。しかし、何度倒しても宝条の手によって復活してしまうので、やはり無視してしまおう。無効：乱黙蛙小徐石宣操闘

BOSS ヘレティック宝条

左腕・右腕の順に倒そう

〈本体〉

L	55	E	0
H	26000	A	0
M	200	ギ	0
弱	−	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

〈右腕〉

L	55	E	0
H	5000	A	0
M	300	ギ	0
弱	−	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

〈左腕〉

L	55	E	0
H	24000	A	0
M	400	ギ	0
弱	−	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

まずは左腕を集中攻撃。その後右腕を倒せば、本体ごと消滅する。HPが低いからといって先に右腕を倒しても、すぐに復活するので無意味だと覚えておこう。
無効：重眠毒速遅止マ（右腕、左腕はさらに乱黙蛙小徐石宣）

BOSS 極限生命体宝条NA

連続攻撃の「コンボ」に注意!

L	58	E	25000
H	30000	A	2500
M	100	ギ	6000
弱	−	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	パワーアップ		

ジェノバ細胞によって急激に進化した、宝条の最終形態。ここまでくればあと少し。そして同時に、これからが本番となる。4回連続でダメージを喰らってしまう「コンボ」は、2発目で毒、3発目で睡眠、4発目で暗闇の追加効果を持っているので注意。「リボン」を装備し、魔法中心で戦おう。
無効：重眠毒止マ

ラストダンジョン（大空洞）に行く前に

やっておきたいチェックポイント

長きにわたった物語も、あとは最終決戦を残すのみとなった。しかし、慌てて大空洞に向かうのはまだ早い。この世界には、まだまだ多くの秘密が隠されている。これらを解決してからでも遅くはないぞ！

CHECK 1 アルテマウェポンを倒したか？

ジュノンエリアにできた湖の上に止まっているアルテマウェポンを倒すと、クラウドの最強武器「アルテマウェポン」を入手できる。ハイウインドに乗ったまま体当たりすれば戦えるのだ。途中で逃げられたら、空を飛んでいる間にハイウインドで何度も体当たり。するとまたどこかに止まるので再び戦闘。あとはコレを繰り返そう。ヤツに与えたダメージは蓄積されるので、いつかは倒せる。気長にかまえれば大丈夫だ。

▶最初はジュノンエリアのここに来ている。ハイウインドに乗ったまま戦闘へ！

◀コスモエリアに止まれば最終決戦。その間は、どこへ止まるかわからない。

◀戦闘に入っても、しばらくすると逃げられてしまう。できるだけダメージを与えよう。

▶逃げた後は、空を飛んでいるので、見失わないように何度もハイウインドで体当たりせよ。

◀どこに止まるかはわからない。でも、体当たりの方向である程度誘導は可能。

BOSS アルテマウェポン

何度もチャレンジだ

L	60	E	35000
H	100000	A	3500
M	400	ギ	25000
弱	ー	操	ー
盗	下記参照		
変	なし		
落	アルテマウェポン		

ある程度戦うと逃げてしまうが、何度でも戦えて、ダメージは蓄積されていく。無効：土重水眠毒止回マ

盗めるアイテムは毎回違う!

アルテマウェポンから1度アイテムを盗んだからといって盗むのをやめてはいけない。実は3回まで盗めるアイテムが替わるのだ。その気になれば1回の戦闘で倒すことも可能だけど、最低3回戦った方が絶対にお得だ。

▶3回ともキッチリ盗んでおきたい。

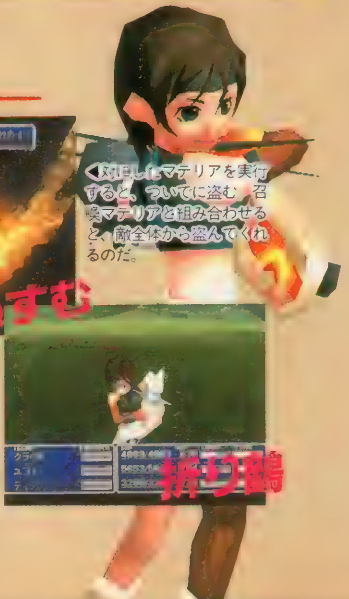
1回目	呪いの指輪
2回目	リフレクトリング
3回目	サークレット

CHECK 2 ウータイのダチャオ像には行ったか？

ウータイのダチャオ像に、炎に囲まれて通れない洞窟があったことを覚えているかな？　実はここは、海底魔晄炉で手に入れた「水神様のうろこ」を持っていれば、炎が消えて先に進めるようになるのだ。ここには、ユフィの武器である「折り鶴」と、「ついでにぬすむ」のマテリアが眠っている。特に「折り鶴」は、マテリアが成長するユフィの武器では最強。彼女を使っている人は絶対に取っておきたい代物だ。また、ユフィの五強の塔のイベントをクリアしていないなら、ついでにサクッとクリアしておこう。「リヴァイアサン」のマテリアはともかく、ユフィの究極リミット「森羅万象」はラストダンジョン前に絶対に入手しておきたい。

▲「水神様のうろこ」を持っていれば、自動的に炎が消える。海底魔晄炉をクリアしたあと、できるだけ早めに訪れておこう。ユフィが仲間になっている場合はなおさら早く来ておきたいね。

◀対応したマテリアを実行すると、ついでに盗む。召喚マテリアと組み合わせると、敵全体から盗んでくれるのだ。



▶ユフィの武器。性能もさることながら、コレを持って戦っているユフィの姿が楽しい。強力でマテリア成長もするからオススメ。

CHECK 3

古えの森はクリアしたか?

古えの森は、虫や花のパズルを解きながら先に進んでいくおまけダンジョン。パズルは難解なうえザコ敵も登場するので つい後回しにしてしまいがちだが、召喚獣「テュポーン」や成長度3倍の武器など、得られるアイテムは多い。大空洞に入る前にぜひクリアしておこう。

テュポーン

入る方法は2つある

森の入口はコスモエリアの山の上。アルテマウェポンを倒せば山が崩れて入れるようになるが、山チョコボで直接行くことも可能。

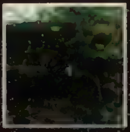
▼アルテマウェポンを倒すと地形が変わる

▲山チョコボで直接行ってもOKだ。

虫とトラップをうまく使ってクリアしよう

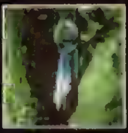
虫

持ち運び可能。食虫植物に飲ませると、しばらくの間食虫植物の上に乗れる。



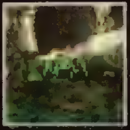
食虫植物

虫かカエルを入れると、消化するまで上に乗れる。カエルは消化できず吐き出す。



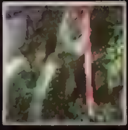
カエル

虫と同じ効果を持つが、しばらくすると消化しきれないで吐き出される。



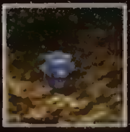
ツタ

ゴムのようによく伸びるツタ。つかまるとジャンプすることができる。



石

持ち運び可能。大花の上に置くと、花を閉じて安全に通過できるようになる。



大花

上を通ると花が閉じてダメージ。石を置いて花を閉じない限り通過は不可能。

古えの森 MAP GUIDE

マップ中にいる虫やカエルなどは、前に立って◎を押せば持ち運びが可能。また、持っている状態で◎を押せば離せる。途中で行き詰まった場合、ⓛを押せばそれまでに取ったアイテムを持ったまま入口まで戻れる。パズル要素が多いマップなので注意しよう。

アイテム

- ❶ハイブロウST
- ❷スプリガンクリップ
- ❸「ぜんたいぎり」のマテリア
- ❹ミネルバブレス
- ❺「テュポーン」のマテリア
- ❻アポカリプス
- ❼エーテルターボ
- ●アルテマウェポン（アルテマウェポン）

必要なテクニックはこの3つ

1 食虫植物連続渡り

食虫植物が連続で並んでいた場合。まずは最初の食虫植物に虫を入れたら、すぐに別の虫を捕まえてその上に乗り、2番目の食虫植物に虫を投げ込む。あとはこれを食虫植物の数だけ繰り返せばOKだ。あらかじめ、必要な数の虫を近くに集めておくこと。このテクニックは、何度も使う必要がある基本中の基本だ。

◀あらかじめ、必要な数の虫を食虫植物の近くに配置しておこう

▶食虫植物の上に乗れる時間は限られている。素早い動きが必要だぞ

2 カエルで大ジャンプ

食虫植物にカエルを与え、その上に乗って待機。すると、植物がカエルを消化しきれずに吐き出したとき、カエルと一緒に跳ね飛ばされる。これで、普段は行けない場所まで行ける場合があるのだ。

◀カエルと一緒に大きくジャンプ!

3 大花を閉じる

大花は、花が開いている限り上を通過することはできない。これを閉じるには、石を投げ込んでやらなければならない。ギリギリまで近寄って石を置かなければ、飲み込んでくれないので注意。

◀花が閉じてしまえば、安全に通過できる。

MONSTER DATA

●ティアブロ

L	41	E	1100
H	4000	A	70
M	200	ギ	1100
弱	ー	操	
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

炎と冷気の2つの属性攻撃をしてくる。直接攻撃で倒そう。無効：火冷

●エピオルニス

L	36	E	950
H	1800	A	70
M	90	ギ	1500
弱	ー	操	
盗	ウィザードブレス		
変	なし		
落	なし		

毒の属性攻撃を吸収してしまうので、バイオ系の魔法は厳禁。無効：毒

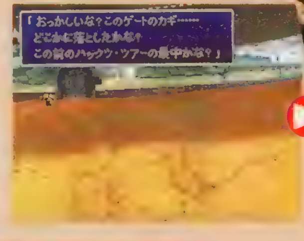
●リルフサック

L	40	E	1000
H	2000	A	70
M	500	ギ	900
弱	ー	操	
盗	なし		
変	なし		
落	エクスポーション		

素早いので直接攻撃はまず当たらない。魔法で倒そう。無効：土蛙小

CHECK 4 5番街の鍵を発掘し、ミッドガルに入ったか？

クラウドが復帰したあと、ミッドガルゲートに鍵をなくして困っている人が出現する。そうなった時点で、ボーンビレッジに行けば「5番街ゲートの鍵」を発掘できるようになるのだ。これを持っていれば、ミッドガルにもう一度入ることができるぞ。5番街からウォールマーケットまでをもう一度探索できるだけでなく、新たにいくつかのアイテムを入手できるのだ。なお、鍵を発掘したいときは、「ふつうの宝」を指定すること。はしごを上がったすぐ左、すこし黒くなった部分を調査すれば、簡単に発見できるハズだ。



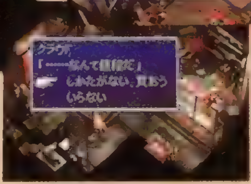
再びミッドガルへ！

再突入では、ここをチェックしよう!!

再突入した時点で新たに得られるアイテムは、ティファの最強武器「プレミアムハート」と、盗む確率をアップしてくれるアクセサリ「盗ぞくの小手」の2種類。ただし、後者は129000ギルで購入することになるので、しっかりお金をため込んでおこう。また、5番街の民家ではかめ道楽通信No.1を読むこともできるので、最初に忘れていた人は要チェックだ。

▲壊れた自動販売機に「プレミアムハート」がある。ティファが装備できる最強武器だ。

▲5番街の民家でかめ道楽通信を読める。再チャンス。



▶ウォールマーケットの武器屋で「盗ぞくの小手」が買える。かなり高い。

教会に入ると……!?

5番街にある教会に入ると、エアリスが花を手入れしている幻影が見られる。しかし、近づくと消えてしまううえ、見られるチャンスは1回だけなので見落とさないように。なお、入るタイミング（時期？）によっては見られない場合もあるようなので注意しよう。

◀その姿を見られる最後のチャンス？

CHECK 5 全キャラの最強武器はすべて取ったか？

各キャラの最強武器に共通して言えるのは、マテリア成長がないことと、残りHPに応じて攻撃力が変化するなど、何かしら特徴を持っていること。単純な攻撃力やマテリア成長を考えると、他の武器を装備した方がいい場合もあるぞ。

キャラクター	武器名	攻撃	命中	魔力	精神	入手方法	特徴
クラウド	アルテマウェポン	100	110	51	24	アルテマウェポンを倒す（→P50参照）	残りHPが多いほど攻撃力増加
バレット	ミッシングスコア	98	108	49	0	魔晄キャノンの宝箱（→P48参照）	組み込んだマテリアのAPによって攻撃力増加
ティファ	プレミアムハート	99	112	32	0	ウォールマーケット（→P52CHECK 4参照）	リミットゲージのたまりが多いほど攻撃力増加
レッドXIII	リミテッドムーン	93	114	31	0	コスモキャニオンのブーゲンハーゲンからもらう	残りMPが多いほど攻撃力増加
シド	ビーナスゴスペル	97	103	42	0	ロケット村の老人に何度も話しかける	残りMPが多いほど攻撃力増加
ユフィ	不倶戴天	96	112	42	0	海底に沈んだ神羅飛空艇の宝箱（→P42参照）	敵のレベルが高いほど攻撃力増加
ケット・シー	マーベラスチアー	95	110	44	0	神羅ビル64階、ロッカーの中（→P48参照）	残りHPが多いほど攻撃力増加
ヴィンセント	デスペナルティ	99	115	34	0	滝の裏の洞窟（→P40参照）	倒した敵が多いほど攻撃力増加

CHECK 6 全キャラの究極リミットは入手したか？

究極リミット技は、まずはアイテムとして入手し、全リミット技を覚えた段階でそのアイテムを使用すれば修得可能。ちなみに、ケット・シーに究極リミット技はない。

◀大空洞に挑む前に、できれば全員覚えさせておきたい。

キャラクター	技名	入手場所／方法
クラウド	超究武神覇斬	ゴールドソーサーの、バトルスクエアの景品。（要32000　64000BP）
バレット	カタストロフィ	メテオ後、コレルの民家にいる女性に話しかける。
ティファ	ファイナルヘヴン	クラウド復帰後、ティファをパーティに入れニブルのティファ宅でピアノを弾く。（注1）
エアリス	大いなる福音	ミスリルを持って武器職人の小屋へ行き、小さい方の箱を開ける。（注2）
レッドXIII	コスモメモリー	神羅屋敷のロストナンバーを倒す。
シド	ハイウインド	海底に沈んだ神羅飛空艇の中の宝箱。
ユフィ	森羅万象	五強の塔で、ゴドーを倒す。
ヴィンセント	カオス	滝の裏の洞窟のイベント後、しばらくして再びほこらへ入る。

CHECK 7 貴重マテリアは入手したか？

ラストダンジョンに向かう前にぜひ入手しておきたいのが、お店では手に入らない強力なマテリア。これらは、ゴールドソーサーの景品だったり、チョコボを育てないと（飛空艇でも）入れない場所にあったりと条件が厳しいものばかり。ちなみにぜひ手に入れておきたいマテリアは、右の4つに加えて「HPMPいれかえ」、「ものまね」、「まほうみだれうち」など。入手方法は各攻略ページを参照。

チョコボ育成法→P56
ゴールドソーサー攻略→P72

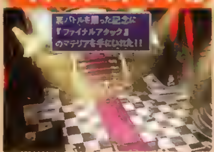
「Wしょうかん」

▲ゴールドソーサー、闘技場の景品。

「まほうカウンター」

▲ゴールドソーサー、チョコボレースの景品。

「ファイナルアタック」



▲ゴールドソーサー、闘技場裏バトルの景品。

「ナイツオブラウンド」

▲ラウンドアイランド。海チョコボが必要

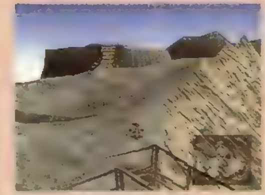
（注1）このとき弾く音階はド、レ、ミ、シ、ラ、ド、レ、ミ、ソ、ファ、ド、レ、ド。（注2）ミスリルは、戦闘回数下2ケタがゾロ目で奇数のときジュノンのオヤジ小屋の所へ行くともらえる。

CHECK 8　最後の仕上げにやっておきたい3つのこと

さて、ラストダンジョンに行く前にやっておきたい最後のチェック項目は、念には念をということで、手軽にできる、リミット技の習得法と、ステータスアップ＆これからますます、いやらしくなるモンスターの特殊攻撃を防止するためのリボンの入手方法だ。せっかく、大事に育ててきたキャラクターたちだから少しでもパワーアップしておきたいよね。また、主力として使ってきたキャラはともかく、パーティからはずしていたキャラたちで、まだリミット技を覚えさせていなかったり、レベルアップが十分でなかったりといったケースも多いかもしれない。そんな人は先を急がず、キャラの育成に励んでみよう。自分なりに満足のいく状態にしてから、その時を迎えてほしい。

①ウータイ山中でリミット技を覚えろ。

リミット技の上級技は同じレベルの基本技を使った回数で覚える。これを利用しよう。ウータイの山中に複数で出現する雷神鳥、こいつを操って「雷撃」を味方に繰り返し使用。成功すれば2～3回はリミットゲージがためられる。


◀ウータイ山中のこの付近が、リミット技を覚えるのに最適な場所

▶次のレベルのリミット技を覚えたいときは、とにかく敵を倒しまくる。

▶「雷撃」は全体攻撃でしかもダメージが大きいというところがポイント。

②貴重な装備を全員分ゲット

ラストダンジョンに入る前には、可能な限り全員に良い装備を揃えておきたい。ステータス異常を防げるリボンなどは、とくに重要なアイテムだ。そのリボンを簡単に手に入れるには闘技場に挑戦すると良い。闘技場の裏バトルの2回戦目には、必ずオチュー（リボンに変化）が登場するのだ。これを利用すれば8人全員分のリボンを簡単にゲットできる。

▲闘技場で盗んだり変化させたアイテムは、実際に手に入れることができるのだ

③ドーピングでキャラを徹底強化

強敵が目白押しのラストダンジョン前にはステータスアップアイテムでキャラを強化しておきたい。そんなステータスアップアイテムが全種類手に入るのが海底の神羅飛空艇だ。とくに、簡単に大量に手に入るラックアップは効果バツグンだ。運が高いと、クリティカルを連発するようになるし、敵の攻撃も当りにくくなるのだ。セーブポイントの左側の部屋に出現するイビルラップがラックアップに変化する。

▲「ラッキー」のマテリアも併用して運を上げてやろう。一撃死やステータス異常の確率もグンと下げられる。ただし敵の攻撃が当らないと、リミットゲージがたまりづらくなるので注意

MONSTER DATA＆戦闘講座

今まで紹介した他に、世界のどこかにこんな強力なモンスターたちがいる。そのすべての詳細なデータと、とくにいやな敵2体の攻略法を教えるので、参考にしてほしい。

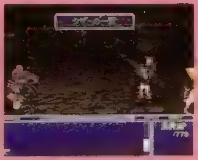
VSマスタートンベリ

「ストップ」が効くので動きを止めれば楽勝。「ほうちょう」は「デスフォース」で回避。

▶「みんなのうらみ」は避けようがない。

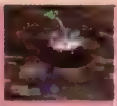
VSシザース

中途半端なダメージは即死攻撃で反撃される。強力な召喚獣で一気に倒すこと。


▶半端な攻撃は絶対に厳禁。

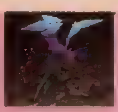
●パラサイト

L	51	E	1100
H	6000	A	100
M	300	ギ	1000
弱	聖風	操	×
盗	万能薬		
変	万能薬		
落	万能薬		


特殊攻撃「レベル5デス」「マジカルブレス」をラーニング可。無効：土蛙

●ガーゴイル

L	43	E	800
H	2000	A	80
M	200	ギ	2500
弱	ー	操	×
盗	エクスポーション		
変	なし		
落	万能薬、エクスポーション		


体が白い間は無敵。攻撃されると徐々に石化。無効：毒乱蛙小徐重闘

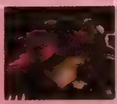
●シザース

L	33	E	1000
H	2900	A	90
M	88	ギ	1400
弱	ー	操	×
盗	エーテル		
変	なし		
落	エクスポーション		

「シザーの一撃」を喰らうと即死。無効：[illegible]無マ

●ダークドラゴン

L	57	E	5000
H	14000	A	350
M	600	ギ	2500
弱	ー	操	
盗	ドラゴンの腕輪		
変	ワクチン		
落	エリクサー		


「レーザー」と「ドラゴンフォース」ラーニング可。無効：雷死蛙小徐石闘[illegible]

●マスタートンベリ

L	77	E	6000
H	44444	A	200
M	100	ギ	6800
弱	ー	操	×
盗	エリクサー		
変	リボン		
落	ラストエリクサー		

「みんなのうらみ」は倒した敵の数によりダメージ変化。無効：眠重

●アーリマン

L	48	E	1300
H	8000	A	100
M	200	ギ	1360
弱	風	操	
盗	目薬		
変	なし		
落	目薬		

操れるので楽勝。挟み撃ちにされたら一方を操ろう。無効：土止蛙マ

●マジックポット

L	41	E	8000
H	4096	A	1000
M	128	ギ	8500
弱	ー	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	エーテルターボ		

経験値とAP稼ぎに最適。エリクサーをあげれば逃げない。無効：乱蛙小闘

●クリストファー

L	34	E	1300
H	6000	A	80
M	200	ギ	800
弱	ー	操	×
盗	大地のドラム		
変	なし		
落	フェニックスの尾		

ジギィと同時に出現する場合が多い。「サンダガ」に注意。無効：乱蛙小闘

●ジギィ

L	34	E	700
H	5500	A	60
M	100	ギ	600
弱	ー	操	×
盗	エリクサー		
変	なし		
落	エーテル		

「エリクサー」を盗める。クリストファーとともに出現する。無効：乱蛙小闘

●ムーバー

L	59	E	0
H	3000	A	800
M	120	ギ	30000
弱	ー	操	×
盗	エーテルターボ		
変	守りの腕輪		
落	エーテルターボ		

経験値は0だが、30000ものギルをもらえる。無効：毒黙止蛙小重闘マ

●フルアーマーゴーレム

L	41	E	2500
H	10000	A	100
M	200	ギ	2680
弱	ー	操	×
盗	エーテルターボ		
変	ガードアップ		
落	やまびこえんまく		

高い防御力を持つ。全体攻撃「ゴーレムレーザー」に注意。無効：乱蛙小闘

●キングベヒーモス

L	60	E	2000
H	18000	A	250
M	560	ギ	950
弱	ー	操	
盗	フェニックスの尾		
変	なし		
落	エクスポーション		

高い体力と攻撃力を持っている。「????」をラーニング可。無効：なし

●ポーランサリタ

L	41	E	1000
H	4000	A	100
M	220	ギ	1000
弱	ー	操	
盗	興奮剤		
変	なし		
落	エクスポーション		

特殊攻撃の「天使のささやき」をラーニング可能。無効：乱蛙

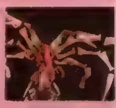
●デスティーラー

L	48	E	1800
H	7000	A	200
M	400	ギ	1200
弱	ー	操	
盗	エーテルターボ		
変	なし		
落	死神のキッス エクスポーション		

「死のルーレット」をラーニング可能。無効：乱止蛙小闘重マ

●ドラゴンゾンビ

L	54	E	4000
H	13000	A	300
M	400	ギ	2800
弱	聖	操	×
盗	魔女の大釜		
変	ワクチン		
落	魔女の大釜 エクスポーション		


特殊攻撃「なんとか????」をラーニング可能。無効：乱蛙小無

●鉄巨人

L	46	E	10000
H	20000	A	150
M	100	ギ	600
弱	水	操	×
盗	エリクサー		
変	エスコートガード		
落	フェニックスの尾		

攻撃を受けると防御力アップ。水系の攻撃で攻めよう。無効：止乱蛙小徐石闘

Chocobo

チョコボブリーダーたちに贈る育成マニュアル

●チョコボ編

チョコボ育成講座

[1] チョコボを育てて行動範囲を広げよう!

グリングリンのチョコボ評価
A…す、すごいチョコボだよ、これ!
B…すごくいいチョコボだよ
C…うん、感じのいいチョコボだね
D…まあまあのチョコボだね
E…普通のチョコボだと思うよ
F…うーん、わるいチョコボではないけどね
G…あまり、いい感じのチョコボじゃないね
H…ちょっと、おすすめ出来ないかな

《マップ解説》

1. グラスランドエリア…………出現チョコボG、H
2. ジュノンエリア…………出現チョコボF、G
3. ゴールドソーサーエリア……出現チョコボC、E
4. ロケットポートエリア………出現チョコボB、D
5. ウータイエリア…………出現チョコボE、F
6. アイシクルエリア(雪原)……出現チョコボA、H
7. ミディールエリア…………出現チョコボB、F
8. アイシクルエリア(平地)……ブラキオレイドス出現地域
9. ゴブリンアイランド…………ゴブリン出現地域

チョコボを育成しなくてもストーリーにはまったく影響はない。しかしチョコボをしっかり育てると、イイことがたくさんあるのだ!

まずは チョコボブリーダーになるための下準備

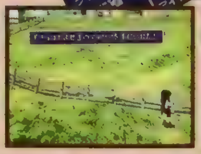
▶野菜をあげなくても攻撃しなければ大丈夫。

1 チョコ房を借りよう

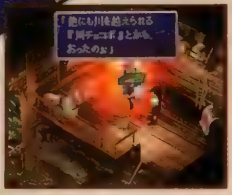
飛空艇入手後にチョコボファームに行くと、1つ1万ギルでチョコ房が借りられる(最大6つ)。捕まえた野生チョコボを牧場に送ってチョコ房に入れれば、自由に育てることができるのだ。さらに、屋外に連れ出したりチョコボレースに出場したりすることも可能になるぞ。

2 野生のチョコボ捕獲法

「チョコボよせ」のマテリアを装着した状態でフィールド上のチョコボの足跡付近を歩くと、モンスター同伴でチョコボが出現。チョコボを攻撃しないように周りのモンスターだけを倒せば、捕まえることができるぞ。あとはチョコボから降りたとき「牧場へ送る」を選べばOKだ。ちなみに、捕まえたチョコボがストックされるサクには1度に4匹までしか入れられないので注意。



▶飛空艇入手後にはこんなところに「チョコボよせ」が!



▲チョコボ捕獲を兼ねて戦闘を繰り返してるうちに思い出してくれるぞ。

3 チョコボ仙人の話を全部聞こう

アイシクルエリア中央の山間に住んでいるチョコボ仙人は、特殊チョコボの作り方を教えてくれる。しかし多少ボケており、話をすぐ忘れてしまうのだ。戦闘を数回(5回〜8回くらい)してからまた会う、ということを繰り返せば少しずつ続きを思い出してくれるぞ。チョコボ仙人から話を聞いたら、その都度チョコボファームにいるクリンにメモさせておくと安心。

◀クリンのメモは全部で10コできる。最後の1つは重要な追加情報だ。

特殊チョコボを作ってみよう!

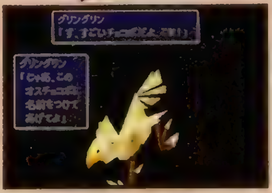
▲根気よく粘って捕まえよう。

●必要なチョコボを捕まえる

チョコボ仙人の話は実は結構わかりにくい。必要なチョコボの評価や出現エリアが混同しやすいので気を付けよう。また、評価Aのチョコボは他に比べて出現率が低い。⑥エリアでジャンピングとのみ出現するチョコボを狙うのだ。

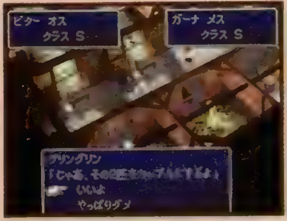
●性別はランダムで決定

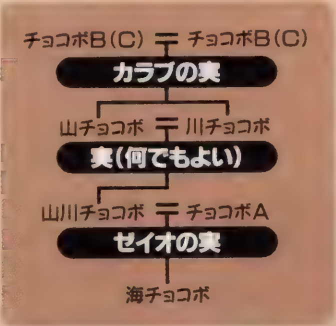
捕まえたチョコボの性別は、チョコ房に〝入れる〟ときにランダムで決定される。だから、チョコボの評価を確認したら一旦外に出てセーブし、好きな性別になるまでリセットを繰り返せば効率的だ。子チョコボの場合も出生時にランダム決定なので、カップリング前のセーブをオススメ。

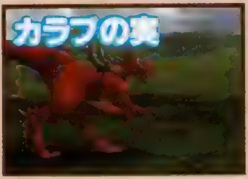

◀ボタンを押すタイミングをいろいろ変えながら試してみるといいぞ

●手順を踏んで4種制覇!

チョコボ仙人から教わった通りに特殊チョコボを作るには、右の図のように手順を踏みながら交配を重ねていけばいいのだ。当たり前だがオスとメスじゃないとカップリングできないので、交配予定の2匹はあらかじめ異性にしておかなければならないぞ。


◀近親交配でも大丈夫(笑)気にせずどんどんカップリングだ





▲ボーンビレッジ付近の平地に出現するブラキオレイドス。

▲チョコボファームの北にあるゴブリンアイランドのゴブリン。

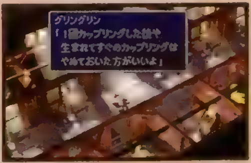
●カップリングの実はモンスターから入手!

特殊チョコボを産ませるために必要な2つの実は、左の写真のモンスターがそれぞれ所持している。戦闘中に盗むか、戦闘後のお宝で手に入れることができるぞ。

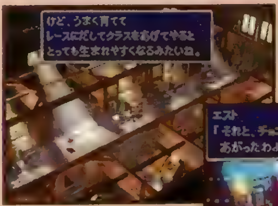
●カップリング後の注意

カップリング直後や生まれたてのチョコボは、グリングリンに注意されて新しいカップリングができない。そういう場合は、外に出て戦闘を行おう。10〜15回くらい繰り返した後なら問題なく次のカップリングが可能になるぞ。

▶カップリング直後のチョコボより、生まれてすぐのチョコボの方が時間がかかる



●特殊チョコボの生まれる確率をアップさせるには?


◀山川と海は、ランクAくらいまで上げると生まれやすいぞ

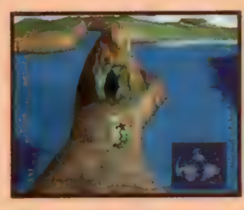
▼レースで3勝するたびに1つ上のランクにアップしていく。

ランクCのチョコボ同士でも特殊チョコボは生まれるが、その確率は低いと言わざるを得ない。ゴールドソーサーのチョコボレースに出場させてランクを上げれば上げるほど、確率は確実に上がっていくぞ。特殊チョコボが生まれない、とお嘆きの人はランクを上げてみよう。ランクBにするだけでずいぶん違うはずだ。ランクSまで上げればほとんど一発!

特殊チョコボの種類と移動範囲

[山チョコボ]

特徴:山を越えることができる
必要チョコボ:④と⑦エリアに出現する評価Bか、③エリアに出現する評価Cのチョコボ同士をカップリング
与える実:カラブの実

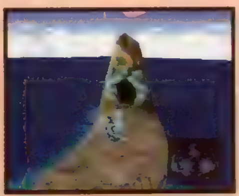


ウータイエリア

ウータイエリア中央東にある洞窟へは、山チョコボ(山川・海でも可)で行ける。ここでは「ものまね」のマテリアが手に入るぞ。その他、大氷原や古えの森にも行けるのだ。

[川チョコボ]

特徴:川、浅瀬を進むことができる
必要チョコボ:④と⑦エリアに出現する評価Bか、③エリアに出現する評価Cのチョコボ同士をカップリング
与える実:カラブの実



ミディールエリア

ミディールエリア北東端の洞窟は、川チョコボ(山川・海でも可)で行くことができる。この洞窟で眠っているのは「まほうみだれうち」のマテリアだ。ぜひ入手しよう。

[山川チョコボ]

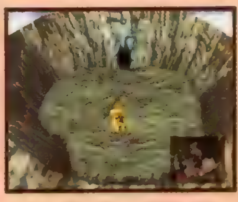
特徴:山と川、浅瀬を進める
必要チョコボ:山チョコボと川チョコボをカップリングさせる
与える実:基本的には何でも良いが、クリンのおすすめはカラブの実

ノースコレルエリア

今まで見えていても行けなかった、北コレルエリアの洞窟に山川チョコボ(海でも可)で行けるようになる。中には「HPMPいれかえ」のマテリアが入手できるぞ。

[海チョコボ]

特徴:町や洞窟内、大空洞、海中を除くすべての地形を移動できる
必要チョコボ:山川チョコボと、⑥エリアに出現する評価Aのチョコボ
与える実:ゼイオの実



ラウンドアイランド

海チョコボでしか行けないのが、北東にある地図にも表示されないラウンドアイランド。ここの洞窟には最強の召喚マテリア「ナイツオブラウンド」があるのだ。

チョコボ育成講座

2 目指せ！チョコボのトップブリーダー

レースに勝つチョコボを作るために……

●チョコボの能力とは？

チョコボが2匹以上チョコ房にいるとき、クリンのチョコボ診断で能力の比較を聞くことができる。チョコボに設定されている能力は5種類あり、それぞれの能力値はチョコボ個々によって異なる。このうちスピードとスタミナは、チョコボレース（クラウド復帰後）に出場させたときに数値として見ることができるぞ。また、ダッシュ以外の能力値は野菜を与えることで上昇していくのだ。

チョコボの能力値

ダッシュ……ダッシュ時の最高速度
スピード……通常の走行速度
スタミナ……体力
かしこさ……ライン取りのうまさ
仲の良さ……命令を聞く度合い

野菜名（価格）＼上がる能力	スピード	スタミナ	かしこさ
ギザールの野菜（100G）	○	○	
カラッカの野菜（400G）			○
タンタルの野菜（500G）	○	○	○
パサーナの野菜（800G）			○
クリーエの野菜（1000G）	○	○	
ミメットの野菜（1500G）	○		
レイゲンの野菜（3000G）	○	○	
シルキスの野菜（5000G）	○	○	○

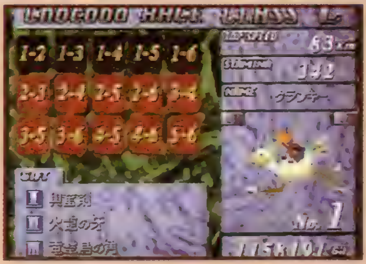
▲下のメッセージでどの能力が上昇したのかがわかる。表示が出なくなった能力は、それ以上アップしないぞ。

●野菜による能力変化

チョコボの育ち方は与える野菜によって違う。野菜の効果は左の表の通りだ。野菜の価格と能力の上昇量は比例しているので、値段の高い野菜を与えた方が効果的。チョコボファームの野菜は、上昇量が少ない上にアップしない場合もあるのでお勧めできない。高くてもチョコボ仙人から買えるシルキスの野菜をあげるのが良いだろう。お金が足りなくなったら「ぜんたいか」マテリアを売ろう（笑）。

●チョコボの能力初期値はこうして決まる

チョコボの能力は、性別と同様にランダムで決定される。同じ評価や種類のチョコボでも、初期値や成長率はそれぞれ違うのだ。レースに勝つチョコボを育てるなら、リセットを繰り返して結果的に能力が高くなったチョコボでカップリングを行うと効率がいいぞ。


▲チョコボレーシングでの能力チェックは欠かせない。この初期値からどれだけ成長するかに注目だ。

野生チョコボの場合　チョコ房に"入れる"ときランダム決定

性別を含め、すべての能力はチョコ房に"入れる"ときランダムで決定される。グリングリンの評価が良いチョコボほど能力が高くなるぞ。野生チョコボは、これから速いチョコボを作っていくための第1歩なので、同じ評価の中でもなるべく良いチョコボを育てるように心がけたい。面倒でも何度もリセットしよう。

子チョコボの場合　両親の能力の平均値になる

子チョコボは両親の能力を半分ずつ受け継ぐ。つまり、カップリングするオスとメスの能力値を足して2で割った平均値が、子チョコボの初期値になるのだ。この初期値から成長する子チョコボもいれば、まったく成長しない子チョコボもいる。これは出生時にランダムで決まるぞ。これも運にまかせるしかないのだ。

●能力の限界値はチョコボごとに異なる

▲すべての能力が限界値に達したチョコボはカップリングするか、逃がすかしよう。

チョコボは評価や種類に関係なく、それぞれ持って生まれた能力の限界値があり、そこに達するまでの成長率もまたチョコボ個々によって異なる。スタミナはどのチョコボでも999までアップさせられるので、レースにおいて重要になるのはトップスピードの限界値だ。初期値があまり良くなくても、成長率が高い場合もあるので、育ててみてから判断するのがいいだろう。

●仲の良さもレースには大事なポイント

▲仲良くなっておかないと、チョコボは嫌がってこちらの命令を聞いてくれないぞ

野菜を与えるたびに上がっていく「仲の良さ」は、チョコボレーシングの手動操作で大きな意味を持つ。強いライバルたちが揃う高ランクのレースでは、いかに手動でチョコボを操作するかが勝敗を左右するのだ。うまく操作すれば、ライバルたちとのスピードの差が10kmくらいあっても首位をとることは可能。野菜を20〜30個与えればほとんど言うことを聞いてくれるレベルになるぞ。

チョコボの能力限界に挑め!!

チョコボの能力はどこまで伸びるのか、と疑問を胸に抱きつつ育成に励んでる人もいるだろう。交配を繰り返した結果、トップスピード176km、スタミナ999が上限と思われる（これ以上能力の高いチョコボを育てた方は編集部までご一報下さい（笑））。

速いチョコボを作るのに必要なのは時間とギル、そして何と言っても根気だ。納得がいくまでリセットを繰り返しながら交配を重ねれば176kmチョコボも夢じゃないぞ。

編集部で実際に作ったときの過程を紹介しよう。まず、評価Bチョコボ4匹にシルキスの野菜を4個ずつ与えてレースに出走。その中で速いチョコボ同士から普通の黄色いチョコボを2匹作る。この2匹を育て、カップリングで山&川チョコボを作成。最初と同じように、評価Aチョコボ同士を交配して普通の黄色いチョコボを作り、海チョコボ用にキープしておく。その後、手順通りに作ったのが写真のチョコボだ！

チョコボレーシング必勝法

●レースに出場して稼ぎまくれ!

レースで1位をとると、的中チョコボ券に応じた景品かGPを獲得できる。アイテムをもらうかGPに換えるかはプレイヤーの自由だ。オッズはチョコボの能力により変化するので、稀少アイテム狙いの場合はライバルたちとの差がない方がいいかも。

▶当たりにくいけど、何度も出場してゲットできるように頑張ろう。

▼ランクSで10勝すると、ご褒美にエストから5つもアイテムをもらえる。

チョコボレースの景品

景品	GP	ランク C	ランク B	ランク A	ランク S
フェニックスの尾	10	○	○	○	○
鎮静剤	10	○	○		
興奮剤	10	○	○		
ハイポーション	15	○	○	○	
英雄の薬	15		○	○	○
電撃鳥の角	20	○	○	○	○
火龍の牙	20	○	○	○	
南極の風	20	○	○	○	
エーテル	30		○	○	
火とん	50			○	○
冷気の結晶	50			○	○
雷迅	50			○	○
エーテルターボ	150		○		○
エリクサー	200		○	○	○
「てきよけ」のマテリア	300		○	○	○
「ふいうち」のマテリア	300			○	○
「カウンター」のマテリア	300			○	○
高級腕時計	300				○
ラストエリクサ	300				○
チョコボの腕輪	400				○
エルメスのくつ	500			○	○
タマのすず	500			○	○
「まほうカウンター」のマテリア	500				○

景品のエーテルターボはオ・ト・ク♥

景品でエーテルターボを入手し、アイテム欄で確認してみるとエーテルターボの数は増えておらず、代わりにラストエリクサーの数が増えているぞ。表示こそ「エーテルターボ」だが、実はラストエリクサーなのだ！ この貴重品が比較的ラクに手に入るなんてラッキーだね。ただしGPは150なのであしからず。

●ライバルのランク別能力

ライバルチョコボたちの能力は、ランクによってだいたい決まっている。結構バラつきがあるが、この平均を見ればランク別能力を知ることができるだろう。チョコボ育成の目標として参考にしてほしい。

ランク	トップスピード	スタミナ
C	70km～ 90km	100～ 650
B	90km～105km	250～ 750
A	110km～130km	350～ 900
S	145km～170km	500～1250

●レース運びはコース取りとスタミナ配分が重要!!

手動で走る場合は、コースの取り方とスタミナの使い方のバランスに気を配らなくてはならない。常にコースのインをつくように操作し、序盤から中盤はスタミナ温存に努めよう。ライバルたちが速いようなら、◎ボタンで少しだけスピードアップするのも効果的。最後はジグザグコーナー手前から◎ボタンダッシュをかければOK。とにかくスタミナ配分が命だ！

スタミナ回復法でラクラク!

◀スタミナ満タンの状態でゴール！ このワザを使えばトウホウフハイにも楽勝だ。

レース中にR1とR2ボタンを同時に押していると、チョコボのスタミナが少しずつ回復するのだ。ずっと押しっぱなしにすれば、スピードアップしてもスタミナが減らず、余裕で1位がとれるぞ。ちなみに自動でも有効だ。

行く手を阻む最大のライバル【トウホウフハイ】

名前 トウホウフハイ
種類 山川チョコボ
騎手 ジョー

現役トップレーサーのジョーが駆るチョコボ・トウホウフハイは、ランクB以上のレースで活躍中。他を遥かに超えたその特異の能力により、名声を欲しいままにしている。

特徴1 能力の変動

トウホウフハイの能力は、プレイヤーが出走させるチョコボの能力によって変動する。スピードは10%、スタミナは25%常に上回るのだ。

特徴2 追い込みダッシュ

序盤から中盤の走り方は他のライバルたちと変わらないが、追い込みのラストスパートは驚異的。ダッシュ力と速さはハンパじゃないぞ。

打倒!トウホウフハイ

トウホウフハイに勝つことができず、悔しい思いをした人は多いはず。ここでは憎きトウホウフハイに勝つためのコツを簡単にレクチャーするぞ。

まず自動では勝てないので、必ず手動で操作しよう。そのためにはチョコボと仲良くなっておくこと、スタミナを限界値まで上げておくことが必要だ。スタートダッシュでトップに出たら、ボタンを2～3回押してスピードアップ。このときスタミナを余計に使ってしまわないように注意しよう。最後は早めにラストスパートをかければ、そのまま逃げ切ってゴールできるぞ。

▶まずは前に出るべし

▶ここでトウホウフハイを抜いておかないと後がつらい。

▼リードしたらそのままキープ

▼中盤はスタミナを温存しながら、インベタでトップを保とう。

▶キメ手は早めのラストスパート!

▶トウホウフハイの追い込みダッシュを防ぐため、[illegible]丸太橋付近からダッシュだ

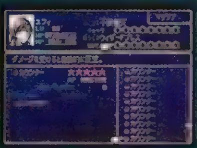
Data

●データ集

まさに完全保存版！全データを一挙大公開

マテリアや魔法はもちろん、すべてのてきのわざのラーニング方法も大紹介！さらに全キャラの最強武器とその入手方法。そして防具、アクセサリの選び方などデータ＋お役立ち情報もまとめてお届けだ。

マテリア



魔法21種、召喚16種、コマンド13種、独立16種、支援13種。『ＦＦⅦ』に登場する全マテリアデータを大公開！さらに今回は実戦で役立つ組み合わせ方法に関しても徹底解説だ。

魔法マテリア

魔法マテリアは装備するとその魔法が使えるようになる。単独で装備した場合でも効果は発揮されるが、支援マテリアの「ぜんたいか」や独立マテリアの「マジカル」などと組み合わせれば、さらに有効利用できるようになる。レベルアップに伴い、使える魔法は増加。

名称	価格	属性追加	レベル、効果	装備効果	入手方法
ほのお	600	炎	ＬＶ１:ファイア、ＬＶ２:ファイラ、ＬＶ３:ファイガ	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	エルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
れいき	600	冷	ＬＶ１:ブリザド、ＬＶ２:ブリザラ、ＬＶ３:ブリザガ	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	エルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
だいち	1500	土	ＬＶ１:クエイク、ＬＶ２:クエイラ、ＬＶ３:クエイガ	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	エルジュノン、カームなどで購入
いかずち	600	雷	ＬＶ１:サンダー、ＬＶ２:サンダラ、ＬＶ３:サンダガ	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	エルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
かいふく	750		ＬＶ１:ケアル、ＬＶ２:ケアルラ、ＬＶ３:リジェネ、ＬＶ４:ケアルガ	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	７番街スラム、アルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
ちりょう	1500		ＬＶ１:ポイゾナ、ＬＶ２:エスナ ＬＶ３:レジスト	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	カーム、アルジュノン、ゴンガガなどで購入
そせい	3000		ＬＶ１:レイズ、ＬＶ２:アレイズ	カー２、体カー１、魔力＋２、魔防＋１、ＭＨＰ−５％、ＭＭＰ＋５％	アルジュノン、コスタ・デル・ソル、ゴンガガで購入
ふうじる	3000	眠黙	ＬＶ１:スリプル、ＬＶ２:サイレス	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	アルジュノン、コスタ・デル・ソルで購入
まどわす	6000	乱闘	ＬＶ１:コンフュ、ＬＶ２:バーサク	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	ゴンガガ、コスモキャニオンで購入
へんしん	5000	小	ＬＶ１:ミニマム、ＬＶ２:トード	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	ゴンガガ、コスモキャニオン、北コレルなどで購入
りだつ	10000		ＬＶ１:エスケプ、ＬＶ２:デジョン	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	ロケット村で購入
どく	1500	毒	ＬＶ１:バイオ、ＬＶ２:バイオラ ＬＶ３:バイオガ	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	コスタ・デル・ソル、エルジュノンで購入
じゅうりょく	8000	重	ＬＶ１:グラビデ、ＬＶ２:グラビラ ＬＶ３:グラビガ	カー１、魔力＋１、ＭＨＰ−２％、ＭＭＰ＋２％	ギ族の洞窟のボスを倒す。コスタ・デル・ソル、ミディールで購入
バリア	10000		ＬＶ１:バリア、ＬＶ２:マバリア ＬＶ３:リフレク、ＬＶ４:ウォール	カー２、体カー１、魔力＋２、魔防＋１、ＭＨＰ−５％、ＭＭＰ＋５％	ロケット村で購入
いんせき	−		ＬＶ１:コメット、ＬＶ２:コメテオ	カー２、体カー１、魔力＋２、魔防＋１、ＭＨＰ−５％、ＭＭＰ＋５％	忘らるる都の貝の家で拾う
じかん	6000	遅止	ＬＶ１:ヘイスト、ＬＶ２:スロウ ＬＶ３:ストップ	カー２、体カー１、魔力＋２、魔防＋１、ＭＨＰ−５％、ＭＭＰ＋５％	ゴンガガ、ロケット村で購入
しょうめつ	9000	死	ＬＶ１:デバリア、ＬＶ２:デスペル、ＬＶ３:デス	カー２、体カー１、魔力＋２、魔防＋１、ＭＨＰ−５％、ＭＭＰ＋５％	ニブルヘイムの神羅屋敷でセフィロスに投げつけられる。コンドルフォート、ミディールで購入
ふういん	−	乱止石	ＬＶ１:フリーズ、ＬＶ２:ブレイク、ＬＶ３:トルネド、ＬＶ４:フレア	カー４、体カー２、魔力＋４、魔防＋２、ＭＨＰ−10％、ＭＭＰ＋10％	ミディールのチョコボにミメットの野菜をあげ、耳の裏をくすぐる
フルケア	−		ＬＶ１:−、ＬＶ２:フルケア	カー４、体カー２、魔力＋４、魔防＋２、ＭＨＰ−10％、ＭＭＰ＋10％	飛空艇入手後、コスモキャニオンの道具屋のカウンターの奥で拾う
アルテマ	−		ＬＶ１:−、ＬＶ２:アルテマ	カー４、体カー２、魔力＋４、魔防＋２、ＭＨＰ−10％、ＭＭＰ＋10％	ヒュージマテリアイベント終了後、北コレルにいる子供と会話する
シールド	−		ＬＶ１:−、ＬＶ２:シールド	カー４、体カー２、魔力＋４、魔防＋２、ＭＨＰ−10％、ＭＭＰ＋10％	？

魔防＝魔法防御、MHP＝最大HP、MMP＝最大MP

Check POINT！ マテリアのレベルを上げるには？

マテリアは戦闘終了後、経験値と同時に入手するＡＰ（アビリティポイント）によって成長する。ＡＰは装備していたマテリアだけに蓄積されるので、成長させたいマテリアは必ず装備しておくこと。またＡＰは戦闘に参加しなかったサブメンバーにはいっさい振り分けられない。装備していても成長しないので取り外そう。

▶ＡＰが規定値以上溜まるとマテリアは一段階成長

◀入手ＡＰがアップする武器で効率よくＡＰを稼げ

▼限界まで成長すると分裂し、レベル１の状態の同じマテリアが１つ生まれる

召喚魔法マテリア

幻獣を召喚して攻撃させることができるマテリア。属性や追加効果を発生するものもあるので、支援マテリアや独立マテリアと組み合わせることも可能。ただしすべての召喚獣が敵全体に効果があるため「ぜんたいか」と組み合わせても無意味。レベルアップした場合は効果に変化はなく、１回の戦闘で使用できる回数が増えるだけになっている。

名称	属性	レベル効果	装備効果	入手場所
チョコボ&モーグリ	―	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋１、ＭＨＰ－２％、ＭＭＰ＋２％	チョコボ牧場でチョコボに話しかける
シヴァ	冷	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋１、ＭＨＰ－２％、ＭＭＰ＋２％	アンダージュノンでプリシラからもらう
イフリート	炎	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋１、ＭＨＰ－２％、ＭＭＰ＋２％	運搬船でジェノバ・ＢＩＲＴＨを倒す
ラムウ	雷	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋１、ＭＨＰ－２％、ＭＭＰ＋２％	チョコボレーサーの控え室で拾う
タイタン	土	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋１、ＭＨＰ－２％、ＭＭＰ＋２％	ゴンガガのメルトダウン魔晄炉で入手
オーディーン	―	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋１、魔防＋１、ＭＨＰ－５％、ＭＭＰ＋５％	ニブルヘイムにある神羅屋敷の金庫を開ける
リヴァイアサン	水	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋１、魔防＋１、ＭＨＰ－５％、ＭＭＰ＋５％	ウータイの五強の塔をすべて勝ち抜く
バハムート	―	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋１、魔防＋１、ＭＨＰ－５％、ＭＭＰ＋５％	古代種の神殿でレッドドラゴンを倒す
クジャタ	雷冷炎	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋１、魔防＋１、ＭＨＰ－５％、ＭＭＰ＋５％	ボーンビレッジの奥にある眠りの森で拾う
アレクサンダー	聖	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋１、魔防＋１、ＭＨＰ－５％、ＭＭＰ＋５％	大氷河でスノウを倒す
フェニックス	炎	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋２、魔防＋２、ＭＨＰ－10％、ＭＭＰ＋10％	飛空艇入手後、コンドルフォートで発生するヒュージマテリアイベントで勝利する
バハムート改	―	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋２、魔防＋２、ＭＨＰ－10％、ＭＭＰ＋10％	竜巻の迷宮で拾う
ハーデス	―	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋４、魔防＋４、ＭＨＰ－10％、ＭＭＰ＋15％	海底に沈んでいる神羅の飛空艇で拾う
テュポーン	土雷冷炎	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋４、魔防＋４、ＭＨＰ－10％、ＭＭＰ＋15％	コスモエリアにある古の森で拾う
バハムート零式	―	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋４、魔防＋４、ＭＨＰ－10％、ＭＭＰ＋15％	「バハムート」、「バハムート改」を持った状態でコスモキャニオンのヒュージマテリアを見る
ナイツオブラウンド	―	ＬＶ１～５、レベルにより使用回数増加	魔力＋８、魔防＋８、ＭＨＰ－10％、ＭＭＰ＋20％	ワールドマップの北東、小島にある洞窟で拾う（要:海チョコボ）

コマンドマテリア

戦闘コマンドの中に「ぬすむ」や「みやぶる」といった特殊なものが追加されるマテリア。一部は支援マテリアと組み合わせることが可能だ。「ぬすむ」、「ぜんたいぎり」、「みだれうち」の３つはレベルアップするとコマンドが変化し、以前に使えたコマンドが消失する。それを避けたいならば、マテリア成長なしの武器や防具に装備して調節しよう。

名称	価格	レベル効果	装備効果	入手場所
ぬすむ	1200	ＬＶ１:ぬすむ、ＬＶ２:ぶんどる	素早さ＋２、敵の持っているアイテムを盗む	ミッドガルの下水道で拾う。カームで購入
みやぶる	1000	ＬＶ１～２	敵のステータスを見破る	６番街公園で拾う。レッドⅩⅢが所持。カームで購入
なげる	10000	ＬＶ１:なげる、ＬＶ２:ぜになげ	体力＋１、アイテムやギルを敵に投げて攻撃	ユフィが所持。ロケット村で購入
へんか	―	ＬＶ１～２	敵をアイテムに変える	古代種の神殿で拾う
ひっさつ	10000	ＬＶ１～２	運＋１、クリティカルかミスかの攻撃	ゴンガガのジャングルで拾う。ロケット村などで購入
あやつる	10000	ＬＶ１～２	敵を操って攻撃させる	ケット・シーが所持。ロケット村などで購入
ものまね	―	ＬＶ１～２	１つ前の行動を繰り返す	ウータイエリアの洞窟(要:山・川チョコボ)
てきのわざ	―	全24種類の敵の技を会得可能。分裂なし	ラーニングした敵の技(青魔法)で攻撃	神羅ビルでサンプルＨ0512を倒す
Wまほう	―	ＬＶ１～２	指定した２つの魔法を順番に使う	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
ぜんたいぎり	―	ＬＶ１:ぜんたいぎり、ＬＶ２:いあいぬき	敵全体を通常攻撃	古えの森で拾う
Wしょうかん	―	ＬＶ１～２	指定した２つの召喚魔法を順番に使う	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
Wアイテム	―	ＬＶ１～２	指定した２つのアイテムを順番に使う	ミッドガル８番街の螺旋トンネル
れんぞくぎり	―	ＬＶ１:れんぞくぎり、ＬＶ２:みだれうち	れんぞくぎり:２回攻撃、みだれうち:４回攻撃	海底に沈んだ神羅飛空艇の中で拾う

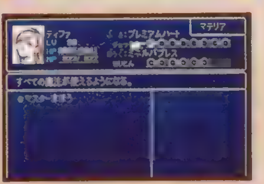
Check！ POINT 究極のマスターマテリアの作成法

コレル魔晄炉、コンドルフォート、ロケット村、ジュノンで入手したヒュージマテリアをコスモキャニオンの天文台へ持っていくと、自由に触れるようになる。究極のマスターマテリアを作成するには、下に紹介した条件を満たした状態でこのヒュージマテリアに触るのだ。ちなみに条件さえ満たしていれば、いくつでもマスターマテリアを入手することができる。

●マスターまほう……すべての魔法マテリア(全21種)をマスターにする。これ１つで全魔法が使用可能になってしまうのだ。

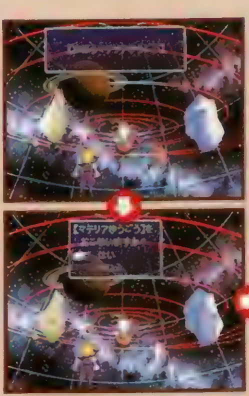
●マスターしょうかん……すべての召喚マテリア(全16種)をマスターにする。全召喚魔法が使用可能。回数も無限になる。

●マスターコマンド……ぬすむ、みやぶる、なげる、へんか、ひっさつ、あやつる、ものまね(７種類)をマスターにする。



▲カダウンなどの装備効果はない

マスター融合!!



▲▶条件を満たした状態で魔法は緑、召喚はピンク、コマンドなら黄色のヒュージマテリアに触ると

Data

独立マテリア

装備しているだけで効果の得られるマテリア。「えんきょりこうげき」はゲーム序盤で入手できるにも関わらず超役立つシロモノなので必ず入手しよう。またゲーム後半でリミット技を覚える場合、ゲージを溜めるのに苦労するハズ。そんなときは「HPMPいれかえ」のマテリアを装備し、HPの最大値を減らせばゲージが簡単に溜まるようになる。覚えておこう。

名前	価格	レベル効果	装備効果	入手方法
HPアップ	8000	LV1～5、MHP+10～+50%アップ	最大HPの上限がアップ	コスモキャニオン、ミディールで購入
MPアップ	8000	LV1～5、MMP+10～+50%アップ	最大MPの上限がアップ	コスモキャニオン、ミディールで購入
スピード	—	LV1～5、素早さ+10～+50%アップ	素早さがアップ	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
マジカル	—	LV1～5、魔力+10～+50%アップ	魔力がアップ	忘らるる都の奥、サンゴの谷洞窟で拾う
ラッキー	—	LV1～5、運+10～+50%アップ	運がアップ	古代種の神殿で拾う
けいけんちアップ	—	LV1～3、入手経験値1．5～2倍	運+1、入手できる経験値が増加する	ゴールドソーサーのワンダースクエアの賞品
かばう	1000	LV1～5、かばう+20～+100%アップ	体力+1、敵の攻撃から味方を守る	ウォールマーケットで購入
HPMPいれかえ	—	LV1～2	HPとMPの値が逆転する	コレルエリアの洞窟(要:山・川チョコボ)
ギルアップ	—	LV1～3、入手ギル1．5～2倍	運+1、入手できるギルが増加する	ゴールドソーサーのワンダースクエアの賞品
てきよけ	—	LV1～3、敵遭遇率1／2～1／4	運+1、敵に会いにくくなる	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品
てきよせ	—	LV1～3、敵遭遇率1．5～2倍	運−1、敵に会いやすくなる	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
チョコボよせ	2000	LV1～4、チョコボ遭遇率、最高4倍	運+1、チョコボに会いやすくなる	チョコボ牧場で購入
せんせいこうげき	—	LV1～5、先制率、最高48%アップ	素早さ+2、先制攻撃の可能性アップ	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
カウンター	—	LV1～5、反撃率+30～+100%アップ	敵の攻撃に対して反撃する	ニブル山でマテリアキーパーを倒す
すべてぜんたいか	—	LV1～5、全体化回数1～5回	全体化が不可能なマテリアも全体化に	?
えんきょりこうげき	—	LV1～2	後列からでも攻撃力が落ちなくなる	ミスリルマインで拾う

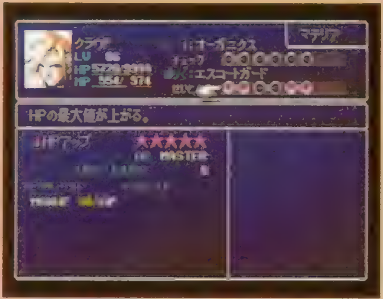
支援マテリア

武器や防具の連結穴を使って魔法マテリアやコマンドマテリアと組み合わせると新たな能力がプラスされるマテリア。そのため単独で装備しても無意味だ。お店で買うことができるのは「ぜんたいか」のみ。そのほかは宝箱やダンジョンで拾うことで入手できるマテリアなので、取り逃しのないように細かくチェックしながらゲームを進めていこう。

名前	価格	レベル効果	装備効果	入手方法
ぜんたいか	20000	LV1～5、全体化回数1～5回	組みにした魔法の効果対象が全体化になる	神羅ビル63階、運搬船などで拾う。コンドルフォートで購入
コマンドカウンター	—	LV1～5、反撃率30～100%アップ	組みにしたコマンドマテリアでカウンター攻撃	?
まほうカウンター	—	LV1～5、反撃率30～100%アップ	組みにした魔法マテリアでカウンター攻撃	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品
MPターボ	—	LV1～5、消費MP 10～50%増加	組みにした魔法のMP消費量を増やし、威力を増大	竜巻の迷宮のボス戦終了後
MPきゅうしゅう	—	LV1～2	組みにしたマテリア実行時、ダメージによりMP吸収	ウータイのマテリア屋の宝箱
HPきゅうしゅう	—	LV1～2	組みにしたマテリア実行時、ダメージによりHP吸収	ウータイの猫屋敷
ついかぎり	—	LV1～2	組みにしたマテリア実行時、+αとして通常攻撃	大氷河で拾う
ついでにぬすむ	—	LV1～2	組みにしたマテリア実行時、+αとしてぬすむを実行	ダチャオ像、炎で閉ざされた洞窟(要:水神様のうろこ)
ぞくせい	—	LV1～4、防具装備時、効果変化	防具につけた場合レベルにより半減、無効、吸収の効果	ニブル山の魔晄の泉で拾う
ついかこうか	—	LV1～2	状態異常を起こすマテリアと組み合わせると効果アリ	ギ族の洞窟で拾う
ふいうち	—	LV1～5、ふいうち率20～80%アップ	バトル突入時、一定の確率で組にしたマテリアを実行	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品
ファイナルアタック	—	LV1～5、発動回数が1～5回に増加	死亡時、一定の確率で組にしたマテリアを実行	ゴールドソーサーの裏バトルの賞品
まほうみだれうち	—	LV1～5、使用回数が1～5回に増加	組みにした魔法マテリアを4連続で実行。召喚系で可能	ミディールエリアの洞窟(要:山・川チョコボ)

Check! POINT

同じ独立マテリアを数多く付けて効果の増大を狙え



HP、MPアップは当然だが…

▲「HPアップ」や「MPアップ」は、装備するほど最大値が上昇。数値の低いキャラには多く装備させよう。

「かばう」、「カウンター」、「すべてぜんたいか」、「えんきょりこうげき」以外の独立マテリアは、装備するほどに効果がアップするようになっている。たとえば「マジカル」をたくさん装備して魔法を使うと、魔力が大幅にアップしているので魔法の効果が大きくなるのだ。魔法専門のキャラとして誰か1人を設定した場合、こういった具合に魔力をアップさせておけば、より大きな効果が得られる。そのほかのマテリアに関しても同様。数多く装備しておけば、その能力に長けたキャラを作ることができるのだ。

ギルアップ

経験値アップ

「ギルアップ」はパーティ全体に影響するものなので、複数のキャラが装備していてもOK。しかし「けいけんちアップ」の効果は装備キャラのみ。レベルを上げたいキャラに装備させよう。

▼1人に「けいけんちアップ」を多く装備させればそのキャラだけ集中的にレベルを上げられる。

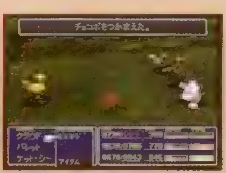
てきよけ

てきよせ

チョコボよせ

経験値やAPを稼ぐときなど、敵に会いたい場合は「てきよせ」をたくさん装備しておけば、敵と出会う確率がよりアップする。「てきよけ」はその反対だ。またチョコボを育成しようとしてチョコボ狩りをする場合、たとえマテリアのレベルが低くてもたくさんの「チョコボよせ」を装備しておくこと。こうするとかなり高い確率でチョコボに出会えるようになるぞ。ザコと無駄な戦闘をすることが少なくなるので効率よくチョコボを捕まえることができるのだ。

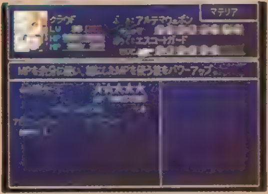
▼敵に出会う確率が上がれば、経験値やAPもたやすく稼ぐことができるのだ。



▲「チョコボよせ」をたくさん装備しておけば失敗が少なくなり、足跡をウロウロする時間も短縮。

実践的な組み合わせ方からオトクな活用法まで紹介!

何通りもあるマテリアの組み合わせ方の中から、実際に戦いで役立つものをピックアップして徹底解説。さらにアッと驚く活用法や、知ってトクする活用法まで具体例を挙げてバッチリ紹介していこう。



1 「カウンター」を有効活用すれば戦いがもっとラクになる!

◀コマンド入力不要。カウンターだけで勝利。

「カウンター」、「まほうカウンター」、「コマンドカウンター」は攻撃順序を無視して反撃できるとってても便利なもの。これらの活用法を中心に、そのほかオススメの組み合わせ方についても紹介していこう。

ほそかの オススメの組み合わせ

組み合わせ方	効果
魔法マテリア&マジカル	魔法を使ったときの威力がアップする
魔法マテリア+ぜんたいか	魔法の効果対象が敵全体、または味方全体になる
属性のある魔法マテリア+ぞくせい	武器や防具にその属性の効果をプラスする
状態異常を発生する魔法マテリア+ついかこうか	「どく」や「ストップ」など追加効果のある武器になる
召喚マテリア+MPきゅうしゅう	敵全体からMPを吸収する。使用量を上回ることも……
みやぶる+ついでにぬすむ	敵のステータスを見破ったあとに「ぬすむ」を実行する
ひっさつ+ついかぎり	クリティカル攻撃後、通常攻撃を実行する

カウンター

<バランス重視>

HPアップ & かばう
ついかこうか + ふういん

味方をかばうことで減少するHPは「HPアップ」で補う。そしてカウンターで反撃しつつ一定の確率でストップ効果。これがベスト。

<コマンドマテリア使用>

コマンドカウンター + ひっさつ

「コマンドカウンター」と組み合わせるのは、やはりコマンドマテリアの「ひっさつ」がベストだろう。通常のカウンター攻撃の終了後、さらにクリティカル攻撃が決まれば大ダメージが期待できる。

<ダメージ優先>

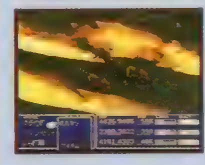
カウンター × 8

敵の攻撃で発生するカウンターの回数の上限は8回に決まっている。そのため8個以上「カウンター」のマテリアを装備しても無意味だ。「まほうカウンター」や「コマンドカウンター」と同時に装備した場合でも8回なので、合計回数を計算しつつ装備すること。8連続攻撃すれば複数の敵でもほぼ一掃できるのでコマンド入力の必要ナシ

<召喚マテリア使用>

まほうカウンター + 召喚マテリア

通常の魔法マテリアと組み合わせた場合、さらに「すべてぜんたいか」を装備していないと、魔法は単体にしか効果はない。そのかわり、もともと全体的に効果のある召喚マテリアと組み合わせれば、それだけで敵全体に対し反撃が可能になるのだ。



2 召喚マテリアをさらに使いこなすテクニック

バハムート改 + MPターボ & バハムート改 + MP吸収

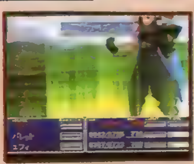
同じ魔法系のマテリアを効果の異なる複数の支援マテリアと組み合わせる。この状態で使うと、1回の魔法で各支援効果を得ることが可能になる。「ついでにぬすむ」や「ついかぎり」でも効果は発揮!

▶召喚マテリアじゃなくてもOKだ。

3 即死を防ぐにはセーフティビットそれじゃダメージ死を防ぐには?

ファイナルアタック + そせい

「ファイナルアタック」とはHPがゼロになった瞬間、一定の確率で組にした魔法マテリアを発動するもの。マテリアが「そせい」ならダメージを受けて倒れても自動的に復活するのだ。これで守りは完璧。



▶確率により発動しない場合もあるが。

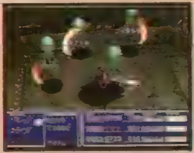
4 「すべてぜんたいか」で特殊アイテムもラクチン入手

へんか + すべてぜんたいか + 武器 【クラウド】アルテマウェポン 【ユフィ】不倶戴天

独立マテリアの「すべてぜんたいか」とコマンドマテリアの「へんか」を同時に装備することで、敵全体に変化コマンドが実行できる。これを最強武器(クラウドのアルテマウェポンやユフィの不倶戴天など)に取り付けて実行した場合、ほとんどの敵を一撃で変化させることができるのだ。敵を変化させて入手できるアイテムの中でウレシイものといえば、やはりパワーアップやガードアップなどのステータスアップアイテムだろう。これらのアイテムに変化する敵は海底に沈んだ神羅の飛空艇の中に集中的に出現する。LV99になった後でも、この方法でキャラを育てられるのだ。

▼最強武器だと「へんか」を使っても攻撃力が落ちない。

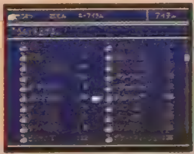
海底の神羅飛空艇へ



▲神羅飛空艇の中はステータスアップアイテムの宝庫。

◀パワーアップやガードアップなど、6種類が入手可能。

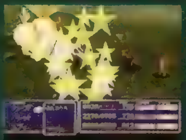
キャラのステータスアップ



▲▶ラックを上げるとクリティカルが頻発する

Data

魔法・てきのわざ



マテリアを装備することで使用可能になるすべての魔法を完全網羅。さらにラーニングできるモンスターリスト付きで、全24種類のてきのわざも一挙に紹介だ。

攻撃魔法

敵にダメージを与えたり、一撃で葬り去ることができる魔法。敵の属性によっては魔法を吸収したり、魔法が効かないこともあるので使用に際しては注意が必要。「みやぶる」コマンドをうまく活用して上手に戦おう。

名称	属	消	全	反	効果
ファイア	炎	4	○	○	敵1体に対し、約50以上のダメージを与える
ファイラ	〃	22	○	○	敵1体に対し、約200以上のダメージを与える
ファイガ	〃	52	○	○	敵1体に対し、約1200以上のダメージを与える
ブリザド	冷	4	○	○	敵1体に対し、約50以上のダメージを与える
ブリザラ	〃	22	○	○	敵1体に対し、約200以上のダメージを与える
ブリザガ	〃	52	○	○	敵1体に対し、約1200以上のダメージを与える
サンダー	雷	4	○	○	敵1体に対し、約50以上のダメージを与える
サンダラ	〃	22	○	○	敵1体に対し、約200以上のダメージを与える
サンダガ	〃	52	○	○	敵1体に対し、約1200以上のダメージを与える
クエイク	土	6	○	○	敵1体に対し、約100以上のダメージを与える
クエイラ	〃	28	○	○	敵1体に対し、約300以上のダメージを与える
クエイガ	〃	68			敵1体に対し、約1400以上のダメージを与える
バイオ	毒	8	○	○	敵1体に対し、約150以上のダメージ。さらに一定の確率で毒状態にする
バイオラ	〃	36	○	○	敵1体に対し、約400以上のダメージ。さらに一定の確率で毒状態にする
バイオガ	〃	80			敵1体に対し、約1600以上のダメージ。さらに一定の確率で毒状態にする
グラビデ	重	14		×	敵1体のHPを奪い去り3／4まで減らす
グラビラ	〃	33	○	×	敵1体のHPを奪い去り1／2まで減らす
グラビガ	〃	48	○	×	敵1体のHPを奪い去り1／4まで減らす
コメット	―	70	×	×	敵1体に対し、約2200のダメージを与える
コメテオ	―	110	×	×	敵全体に対し、1つ約400以上のダメージを与える隕石を4つ降らす
フリーズ	冷	82	×		敵1体に対し、約1800以上のダメージ。さらに一定の確率でストップ状態にする
ブレイク	土	86	×	○	敵1体に対し、約2000以上のダメージ。さらに一定の確率で石化状態にする
トルネド	風	90	×	○	敵1体に対し、約2400以上のダメージを与える
フレア	炎	100	×	○	敵1体に対し、約2800以上のダメージを与える
アルテマ	―	130	×	×	敵全体に対し、約2500以上のダメージを与える
デス	―	30			敵1体を一定の確率で即死させる

回復・治療魔法

HPを回復したり、毒や眠りなどの状態異常を治療する魔法。闘技場でレジストの魔法は禁物。スロットで状態異常が発生するとアイテムで治療できなくなる。

名称	消	全	反	効果
ケアル	5			味方1人のHPを約250以上回復
ケアルラ	24			味方1人のHPを約1000以上回復
リジェネ	30	○	○	一定時間、味方1人の傷を癒し続けHPを徐々に回復
ケアルガ	64	○	○	味方1人のHPを約2500以上回復
フルケア	99	×	×	味方1人のHPを完全回復
ポイゾナ	3	○	○	味方1人の毒状態を治療
エスナ	15	○	○	味方1人のあらゆる状態異常(毒、蛙、ストップ、暗闇など)を治療
レジスト	120	×	○	味方1人の状態異常を予防することができる
レイズ	34			味方1人の戦闘不能状態を回復
アレイズ	100	○	○	味方1人の戦闘不能状態を回復すると同時に、HPも完全回復

補助・その他の魔法

間接的に影響し、戦いをサポートする魔法。ストップの魔法で敵の動きを止めたときに「ひっさつ」コマンドで攻撃すると100%クリティカルになる。動きを止められる確率は低めだが、魔法が効けばもうけものだ。ぜひ試してみよう。

名称	消	全	反	効果
スリプル	8	○	○	敵1体を眠らせ、行動不能にする
サイレス	24			敵1体の魔法封じ、すべての魔法を使用不能にする
コンフュ	18	○	○	敵1体を混乱させ、同士討ちをさせる
バーサク	28			敵1体をバーサク状態にし、特殊攻撃を封じる。ただし攻撃力アップ
ミニマム	10	○	○	体を小さくしたり、元に戻したりできる。小さくなった状態でも魔法は使用可能
トード	14			カエル状態にしたり、元に戻したりできる。カエル状態になると魔法は使用不可
バリア	16	○	○	物理攻撃によって受けるダメージを軽減するバリアを張る
マバリア	24	○	○	魔法攻撃によって受けるダメージを軽減するバリアを張る
リフレク	30	○	○	魔法をはね返すバリアを張る。4回はね返すと効果がなくなる
ウォール	58		○	バリア、マバリアを同時に張ることができる
シールド	180	×	×	全属性吸収、物理攻撃無効という完璧な無敵シールドを張る
ヘイスト	18			素早さを上げ、行動の待ち時間を短くする。死の宣告時のカウントダウンも速まる
スロウ	20	○	○	素早さを下げ、行動の待ち時間を長くする
ストップ	34	○	○	時間を止め、一定時間のあいだ行動不能状態にする
デバリア	12	○	×	バリア、マバリア、リフレクの効果を消し去る
デスペル	20	○	×	ヘイストなどの魔法効果を消し去る
エスケプ	16	×	×	戦闘を放棄し逃げ出すことができる。「はさみうち」時でも脱出は可能
デジョン	99	×	×	ブラックホールを作り、すべての敵を時空の歪みに落とす。ギルは入手できない

最後の召喚魔法まですべてを網羅

召喚魔法

召喚獣を呼び出して攻撃する魔法。最強にして最後の召喚魔法「ナイツオブラウンド」は、呼び出してから終了するまで約1分30秒！ 時間も最長なのだ。

名称	属性	消	効果
チョコボ&モーグリ	―	14	敵全体に約200以上のダメージを与える
シヴァ	冷	32	敵全体に約250以上のダメージを与える
イフリート	炎	34	敵全体に約250以上のダメージを与える
ラムウ	雷	40	敵全体に約500以上のダメージを与える
タイタン	土	46	敵全体に約600以上のダメージを与える
オーディーン	―	80	敵全体に即死(失敗アリ)または敵1体に約900以上のダメージを与える
リヴァイアサン	水	78	敵全体に約1300以上のダメージを与える
バハムート	―	100	敵全体に1800以上のダメージを与える
クジャタ	雷冷炎	110	敵全体に約2000以上のダメージを与える
アレクサンダー	聖	120	敵全体に約2200以上のダメージを与える
フェニックス	炎	180	敵全体に約1200以上のダメージ。さらに味方全体にアレイズ
バハムート改	―	140	敵全体に約2500以上のダメージを与える
ハーデス	―	150	敵全体に約3000以上のダメージ。さらに状態変化
テュポーン	土雷冷炎	160	敵全体に約4000以上のダメージを与える
バハムート零式	―	180	敵全体に約6000以上のダメージを与える
ナイツオブラウンド	―	250	敵全体に約65000以上という超ダメージを与える

属＝属性、消＝消費MP、全＝全体化、反＝リフレク反射

これですべてだ"てきのわざ"全24種類 モンスターリスト付きで完全掲載

てきのわざ

ラーニングした敵の技をMPを消費して使用する攻撃法。未公開だった残り10種の技を加えた完全版のリストをついに公開だ。モンスターリストの●印には飛空艇入手後でも出現するモンスターをピックアップしたものを表記。機会が限られているものは、その旨を表記してある。

名称	属性	消費	種類	対象	反	効果
カエルのうた	―	5	状態異常	敵1体	○	眠り+カエル状態にする
レベル4自爆	―	10	攻撃	敵全体	○	レベルが4の倍数の敵を瀕死にして、さらにミニマム状態にする
マジックハンマー	―	3	吸収	敵1体		必ず100ポイントのMPを吸収する。ボスに使用しても効果アリ
ホワイトウィンド	―	34	回復	味方全体	×	使用者の現在のHPの分だけ味方のHPを回復。状態異常も治療
マイティガード	―	56	防御	味方全体	×	バリア、マバリア、ヘイストを同時にかける
天使のささやき	―	50	回復	味方1人	×	戦闘不能状態を回復。さらに状態異常の治療とHP回復
ドラゴンフォース	―	19	防御	味方1人	×	防御力と魔法防御力を1.5倍に上げる
デスフォース	―	3	防御	味方1人	×	デスの魔法効果を無効にするバリアを張る
火炎放射	炎	10	攻撃	敵1体	○	炎で敵を焼き尽くす
レーザー	重	16	攻撃	敵1体	○	重力系の攻撃。敵のHPを1/2にする
マトラマジック	―	8	攻撃	敵全体	○	小型のミサイルを放ち、約100以上のダメージを与える
臭い息	―	58	状態異常	敵全体	×	一定の確率で敵を毒、混乱、眠り、沈黙、ミニマム、カエル状態にする
ベータ	炎	35	攻撃	敵全体	×	炎で約1000以上のダメージを与える
アクアブレス	水	34	攻撃	敵全体		水から作り出した泡で約1000以上のダメージを与える
トライン	雷	20	攻撃	敵全体	×	空気中の静電気を凝縮し、約800以上のダメージを与える
マジカルブレス	雷冷炎	75	攻撃	敵全体	×	炎、冷、雷の3属性の泡で約1500以上のダメージを与える
????	―	3	攻撃	敵1体	×	使用者の最大HPと、現在のHPの差の分だけダメージを与える
ゴブリンパンチ	―	0	攻撃	敵1体	×	約300以上のダメージ。使用者と敵が同レベルだとダメージは8倍に
チョコボックル	―	3	攻撃	敵1体	×	戦闘から逃げた回数×使用者のレベルのダメージを与える
レベル5デス	―	22	攻撃	敵全体	×	レベルが5の倍数の敵を即死させる
死の宣告	―	10	攻撃	敵1体	×	成功すると60カウント後、即死させる
死のルーレット	―	6	攻撃	敵1体	×	敵味方の誰か1人を確実に即死させる
シャドウフレア	―	100	攻撃	敵1体	○	強力な闇の火炎で約3000以上のダメージを与える
なんとか???	―	110	攻撃	敵全体		敵全体に防御力無視の大ダメージを与える

モンスターリストの見方

てきのわざの名称
●ラーニングできるモンスター
★モンスターの出現地域

LV16、32のチョコボに対してミメットの野菜・レベル4自爆・ミメットの野菜……という行動を繰り返すと、レベル4自爆を使ったキャラに技を使ってくる。

カエルのうた
●タッチミー
★ゴンガガエリアの森

出現率が高く、しかも技を何度も仕掛けてくるので簡単にラーニングできるだろう。このほか古代種の神殿に出現するポイズンフロッグでもラーニング可能。

レベル4自爆
●トリックプレイ
★アイシクルエリアの緑地

グラスランドエリアに出現するムーでも可能だが出現率が低いのでこちらがオススメ。操ることができないので、敵が技を仕掛けてくるまでじっくり待とう。

マジックハンマー
●足斬草
★ウータイエリア

ウータイエリアのフィールド、あるいはダチャオ像に出現する。出現率は低め。この技を敵が使用してくることはほとんどないので、操ってラーニングだ。

ホワイトウィンド
●ゼムゼレット
★ジュノンエリア

使える度NO.1の技。回復系なのでモンスターから見て敵側(クラウドたち)に対して仕掛けてくることは絶対にない。ラーニングする場合は必ず敵を操ること。

マイティガード
●ビーチプラグ
★コレルエリアの浜辺

使える度NO.2の技。浜辺に出現する確率が高いので、探すときは浜辺を歩き回ろう。ホワイトウィンドと同様、こちらに使ってくることはない。操ってラーニング。

天使のささやき
●ボーランサリタ
★?

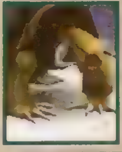
この技も操らないとラーニングすることは不可能なので、出現したらすぐに操ってしまおう。「天使のささやき」は回復と治療が同時に出来るので便利。

ドラゴンフォース
●ダークドラゴン
★?

モタモタしていると、アルテマの魔法を使ってくることもある。アルテマを食らうと大ダメージは必至なので注意。手早く操ってラーニングしてしまおう。

デスフォース
●アダマンタイマイ
★ウータイエリアの浜辺

ウータイエリアの浜辺にだけ出現するので、探すときは浜辺だけを歩き回ること。ゴールドソーサーの闘技場で役立つ技なので、早めに覚えておこう。



火炎放射
●アークドラゴン
★ミスリルマイン

この敵のほかニブル山に出現するドラゴンなどでも可能。しかし行くのに手間がかかるので、こちらがオススメ。操れば簡単にラーニングできるだろう。

レーザー
●ダークドラゴン
★?

このダークドラゴンのほかコレルプリズンに出現するデスクローでもラーニング可能。ただしそちらはイベント終了後、2度と行けなくなる。

マトラマジック
●スイーパーカスタム
★ミッドガルエリア

ミッドガルエリアの荒れ地部分に出現しやすい。ゲーム序盤ではスッゴク役立つ技なので、ミッドガルを出た直後に必ずラーニングしておくこと。

臭い息
●モルボル
★?

この敵もボーランサリタの出現するエリアに出てくる。ガイアの絶壁にも出現するが、こちらはイベント終了後に消滅してしまうので前者でラーニングしよう。

ベータ
●ミドガルズオルム
★グラスランドエリアの湿地帯

HPが1300以上ないと生き残れない。また吹っ飛ばし攻撃(戦闘から排除される)も仕掛けてくるので、ラーニングの前にはデータのセーブを忘れずに。

アクアブレス
●キマイラ
★ゴールドソーサーエリア

使える度NO.3の技。飛空艇入手後に覚える場合は「チョコボよせ」を装備し、ゴールドソーサーエリアのチョコボの足跡を歩き回ろう。チョコボとコンビで出現!

トライン
●スティルヴ
★絶壁内部

覚えるチャンスは3回。1回目はニブル山のボスのマテリアキーパーから。2回目はウータイの五強の塔のゴドー。そして3回目がコイツだ。飛空艇入手後は無理。

マジカルブレス
●パラサイト
★?

ダークドラゴンの出現するエリアまたはボーランサリタの出現するエリアにも出る。このほか絶壁内部に出現するスティルヴからでもラーニングできる。

????
●ジャッジ
★神羅屋敷

ニブルヘイムの神羅屋敷の地下に出現。操ることができないので細かくダメージを与え、技を使ってくるのを待とう。このほかキングベヒーモスでも可能。

ゴブリンパンチ
●ゴブリン
★ゴブリンアイランド

ワールドマップの東の端に位置する小島がゴブリンアイランドだ。森の中を歩き回れば出現。ついでにチョコボの育成に使うゼイオの実を盗んでしまおう。

チョコボックル
●LVが4の倍数のチョコボ
★グラスランド、ミディールエリア

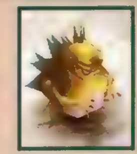
LV16、32のチョコボに対してミメットの野菜・レベル4自爆・ミメットの野菜……という行動を繰り返すと、レベル4自爆を使ったキャラに技を使ってくる。

レベル5デス
●パラサイト
★?

この敵の出現率は比較的高いので、ラーニングするのは楽。キャラのレベルが5の倍数だと死んでしまうので注意。即死対策を施しておくと良い。

死の宣告
●バウンドファット
★サンコの谷

出現地域はボーンビレッジから忘らるる都までに通過するサンゴの谷だ。HPをゼロにすると死ぬ間際に仕掛けてくるので、意外とラーニングしやすいだろう。



死のルーレット
●デスディーラー
★?

この技をラーニングするにはルーレットに当たる必要があるので、結構面倒な技。当たるまで何度もチャレンジだ。なお、この敵もボーランサリタの出現するエリアに出る。

シャドウフレア
●アルテマウェポン
★コスモエリア(倒す直前)

アルテマウェポンとコスモエリアで戦闘。HPがゼロになるとトドメをさしたキャラに対して使ってくる。このほかドラゴンゾンビでもラーニング可能。

なんとか???
●ドラゴンゾンビ
★?

HPをゼロにすると、死ぬ間際にこの技を使ってくるが、使用頻度は低め。まれにシャドウフレアも使ってくるのだがその確率はかなり低目となっている。

Data

武器・防具・アクセサリ

ゲームに登場する
すべての装備品を
データも踏まえて完璧に網羅!
すでにゲームをクリアした人も
もう一度チェック!

Check POINT!
防具選びの最終レッスンだ!

属性防御を持つ防具一覧

- 烈火の腕輪……………………炎属性の攻撃を吸収
- 天雷の腕輪……………………雷属性の攻撃を吸収
- 極光の腕輪……………………冷気属性の攻撃を吸収
- ドラゴンの腕輪……炎、雷、冷気属性のダメージを半減
- ザイドリッツ…………すべての属性のダメージを半減
- エスコートガード…雷、土、水、毒属性の攻撃を無効化
- ミネルバブレス…炎、冷気、重力、聖属性の攻撃を無効化

魔法防御力BEST5

1. フォースブレス………100
2. ザイドリッツ…………98
3. エイジスの腕輪………86
4. ウィザードブレス………85
5. インペリアルガード……74

◀状況や用途に合わせて防具も使い分けたいところ。

ストーリーの終盤ともなると、敵のモンスターは通常攻撃よりも、魔法や特殊攻撃を多用して変化に富んだ攻撃を展開してくる。こちらも多様化するモンスターの攻撃パターンに対応できるよう、終盤では防御力、魔法防御、属性防御のすべてにバランスの取れた防具をキャラクターに装備させるのが望ましいぞ。ただ、3つの要素の中で、特にどれを重視するかはプレイヤーの自由。ここでは魔法防御に優れた防具と、有効な属性防御を持つ防具をそれぞれピックアップしたので防具選びの参考にしてほしい。中にはマテリア穴の数が少々不安な防具もあるが、防御能力では信頼のおけるものばかりだ。

[データの見方]

使用者：その装備品を装備することができるキャラクター／穴の数：マテリア穴の数、連結穴は連と表記／成長：その武器や防具に装備したマテリアの成長の度合い／攻撃力：攻撃力／命中率：命中率／防御力：防御力／魔力：魔力／魔防：魔法防御／投：「投げる」のコマンドに対応しているか。○は対応している武器／回避：回避率／魔回：魔法回避／属性：アクセサリが持つ属性

防具

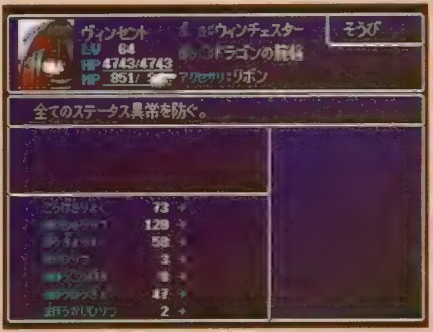
『FFⅦ』に登場する防具は、その大半がショップでは買えない非売品。つまり、宝箱から見つけるか、あるいはモンスターから奪うかしないと手に入らないものが多い。それゆえに、防具によっては取り忘れると2度と入手のチャンスがなくなってしまうこともあるぞ。強力な防具の入手場所と入手方法は、逐一チェックしておこう。

名称	価格	穴の数	成長	防御	回避	魔力	魔防	魔回	攻撃	入手場所・入手方法	特徴
高級腕時計	—	単×8、連×0	通常	0	0	0	0	0	0	ゴールドソーサーのチョコボレースの景品	—
ウィザードブレス	12000	単×0、連×4	通常	6	3	20	85	3	0	ミディール武器屋。ジェノバ・LIFEが落とす	—
ブロンズバングル	—	なし	なし	8	0	0	0	0	0	最初から持っている	マテリア穴なし
アイアンバングル	160	単×1、連×0	通常	10	0	0	2	0	0	スラム7番街武器屋	—
フォウスロット	1300	単×4、連×0	通常	12	0	0	10	0	0	コスタ・デル・ソル武器屋。神羅ビル63階のイベント	—
チタンバングル	280	単×2、連×0	通常	14	2	0	4	0	0	スラム5番街武器屋。エアバスターが落とす	—
ミスリルの腕輪	350	単×0、連×1	通常	18	3	0	8	0	0	アンダージュノン武器屋。ヘリガンナーが落とす	—
プラチナバングル	1800	単×2、連×0	2倍	20	0	0	12	0	0	コスタ・デル・ソル武器屋。デスクローから盗む	マテリア成長2倍
カーボンバングル	800	単×1、連×1	通常	27	3	0	14	0	0	モススラッシャーから盗む。コスタ・デル・ソル武器屋	—
神羅安式防具	—	単×2、連×1	通常	30	0	0	0	0	0	海兵隊員から盗む。神羅潜水兵が落とす	—
銀の腕輪	1300	単×2、連×1	通常	34	4	0	22	0	0	コスモキャニオン武器屋。ダインが落とす	—
チョコボの腕輪	—	単×4、連×0	通常	35	10	0	38	10	0	ゴールドソーサーのチョコボレースの景品	「すばやさ」「うん」がアップ
ルーンの腕輪	3700	単×4、連×0	2倍	43	5	0	24	0	0	ボーンビレッジ武器屋	マテリア成長2倍
金の腕輪	2000	単×0、連×2	通常	46	4	0	28	0	0	ロケット村武器屋。ドラゴンから盗む	—
エジンコート	8000	単×7、連×0	通常	50	0	5	33	0	0	パルマーが落とす。メテオ発動後のロケット村武器屋	—
エイジスの腕輪	—	単×0、連×2	通常	55	15	0	86	50	0	ミッドガル8番街地下の宝箱	—
ダイアバングル	3200	単×1、連×2	通常	57	6	0	37	0	0	ボーンビレッジ武器屋	—
ドラゴンの腕輪	—	単×0、連×3	通常	58	3	0	47	2	0	ブルードラゴンなどが落とす	炎、冷気、雷属性の攻撃を半減
ギガースの腕輪	—	単×1、連×2	なし	59	0	0	0	0	30	デモンズゲイトが落とす。ギガースから盗む	マテリア成長なし
ミネルバブレス	—	単×0、連×3	通常	60	8	0	57	0	0	古えの森の宝箱。タークス:イリーナから盗む	炎、冷気、重、聖属性の攻撃無効。女性用
エスコートガード	—	単×0、連×3	通常	62	5	0	55	0	0	神羅飛空艇の宝箱、鉄巨人を「へんか」で倒す	雷、土、水、毒属性の攻撃無効。男性用
ミスティール	—	単×0、連×3	通常	65	50	0	72	60	0	ミッドガル8番街、北の大空洞内部の宝箱	—
クリスタルバングル	4800	単×0、連×3	通常	70	8	0	45	1	0	ミディール武器屋	—
烈火の腕輪	—	単×0、連×2	通常	72	8	0	52	3	0	絶壁内部の宝箱。正体不明から盗む	炎属性の攻撃を吸収
フォースブレス	—	単×1、連×2	通常	74	3	20	100	3	0	メテオ発動後のロケット村の宝箱	—
天雷の腕輪	—	単×0、連×2	通常	74	8	0	55	3	0	サンゴの谷洞窟の宝箱。正体不明3から盗む	雷属性の攻撃を吸収
極光の腕輪	—	単×0、連×2	通常	76	8	0	54	3	0	忘らるる都の宝箱。正体不明2から盗む	冷気属性の攻撃を吸収
神羅甲型防具改	—	単×0、連×3	通常	77	0	0	34	0	0	隊長、海底警備兵、ソルジャー:1stから盗む	—
インペリアルガード	—	単×0、連×3	通常	82	0	0	74	0	0	CMD.グランドホーンが落とす	—
アダマンバングル	—	単×0、連×1	通常	93	0	0	23	0	0	アダマンタイマイから盗む	—
ウォーリアバングル	—	単×0、連×2	なし	96	0	0	21	0	20	イーグルガンから盗む	マテリア成長なし
ザイドリッツ	—	なし	なし	100	15	20	98	18	20	タークス:ルードから盗む	マテリア穴なし

Check! POINT アクセサリ選びは防具との相性も考慮

決まった属性に対して防御力を発揮するアクセサリを装備するとき、1つ注意したいのが、防具の防御属性とアクセサリの防御属性が重なっていないかということ。たとえば炎属性に強い防具を装備している状態で、同じく炎属性に強くなるアクセサリを装備しても意味がない。防具との相性や兼ね合いも考えて、アクセサリは装備しよう。

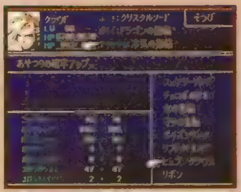
▶ステータス異常の回避はアクセサリの特徴。これがもっとも重宝するはず。



▲「リフレクトリング」は回復もはね返すので使い方が難しい。
◀すべてのステータス異常を防ぐ「リボン」は必ず入手しよう

[オススメのアクセサリをピックアップ]

ステータスをアップさせるアクセサリと、防御能力に優れたアクセサリの中からひときわ利用価値が高いものをピックアップ！　リボンに代表される、ステータス異常を回避するアクセサリは、ゴールドソーサーのバトルスクエアにチャレンジする際には欠かせない代物だぞ。



◀他にもまだまだ特殊なアクセサリが存在する。

オススメ防御アクセサリBEST5

1 リボン……すべてのステータス異常を防ぐ
2 セーフティビット……一撃死、死の宣告、石化、徐々に石化を防ぐ
3 テトラエレメンタル……炎、冷気、雷、土属性の攻撃を吸収
4 ジュエルリング……マヒ、石化、徐々に石化を防ぐ
5 ホワイトケープ……カエル、ミニマムを防ぐ

オススメのステータスアップ アクセサリBEST5

1 タフネスリング……「せいしん」と「たいりょく」が50アップする
2 サークレット……「まりょく」と「せいしん」が30アップする
3 チャンピオンベルト……「ちから」と「たいりょく」が30アップする
4 お守り……「うん」が10アップする
5 チョコボのはね……「すばやさ」が10アップする

アクセサリ

一部のアクセサリは、特定のモンスターを「へんか」のコマンドで倒すことでも入手できる。それを利用して簡単に量産できてしまうのはアクセサリの強み。といっても、便利なアクセサリになるモンスターほど、「へんか」のコマンドなど狙っている場合じゃないほどの強敵である場合が多いのだが……。P66で紹介しているようにアルテマウェポンなどの最強武器と組み合わせて使おう。

名称	価格	属性	効果	入手場所・入手方法
パワーリスト	7500	―	「ちから」が10アップする	ロケット村武器屋。ボトムスウェルが落とす
防弾チョッキ	3000	―	「たいりょく」が10アップする	ロケット村武器屋。ルーファウス神羅が落とす
イヤリング	7500	―	「まりょく」が10アップする	ロケット村武器屋
タリスマン	4000	―	「せいしん」が10アップする	ゴンガガ村、ロケット村武器屋。サンプル:H0512が落とす
チョコボのはね	10000	―	「すばやさ」が10アップする	ウータイのアイテム屋
お守り	10000	―	「うん」が10アップする	ミディールのアクセサリ屋
チャンピオンベルト	―	―	「ちから」と「たいりょく」が30アップする	ゴールドソーサーの闘技場の景品
ポイズンリング	―	毒吸収	毒属性の攻撃を吸収する	竜巻の迷宮の宝箱
タフネスリング	―	―	「たいりょく」と「せいしん」が50アップする	タークス:レノから盗む
サークレット	―	―	「まりょく」と「せいしん」が30アップする	スノウなどから盗む
星のペンダント	4000	毒防御	毒を防ぐ	ゴンガガ村のアクセサリ屋。神羅ビル、コレル山などで拾う
銀縁メガネ	3000	暗闇防御	暗闇を防ぐ	エルジュノン、ゴンガガ村のアクセサリ屋
ハチマキ	3000	睡眠防御	睡眠を防ぐ	エルジュノン、ゴンガガ村のアクセサリ屋
フェアリーリング	7000	毒・暗闇防御	毒と暗闇を防ぐ	ミディールのアクセサリ屋。ギ族の洞窟の宝箱
ジュエルリング	7500	マヒ・石化防御	マヒ、石化、徐々に石化を防ぐ	ミディールのアクセサリ屋。マテリアキーパーが落とす
ホワイトケープ	5000	蛙・ミニ防御	カエル、ミニマムを防ぐ	ゴンガガ村などのアクセサリ屋。ジェノバ・BIRTHが落とす
エルメスのくつ	―	ヘイスト	戦闘開始時、自動的にヘイスト発動	ゴールドソーサーの闘技場で全勝し、女性と話す
安らぎの指輪	7500	状態異常防御	混乱、バーサク、いかり、かなしいを防ぐ	メテオ発動後のロケット村武器屋。ラブスが落とす
リボン	―	全状態異常防御	すべてのステータス異常を防ぐ	古代種の神殿などの宝箱。マスタートンベリなどを「へんか」で倒す
炎の指輪	8000	炎防御	炎属性の攻撃を防ぐ	ミディールのアクセサリ屋。コスタ・デル・ソルの宝箱
冷気の指輪	8000	冷気防御	冷気属性の攻撃を防ぐ	ミディールのアクセサリ屋。チェホフが落とす
雷の指輪	8000	雷防御	雷属性の攻撃を防ぐ	ミディールのアクセサリ屋。オヤジ小屋でもらえる
テトラエレメンタル	―	属性吸収	炎、冷気、雷、土属性の攻撃を吸収する	サボテンダーを「へんか」で倒す。北の大空洞の宝箱
セーフティビット	7500	石化・死防御	石化、徐々に石化、一撃死、死の宣告を防ぐ	メテオ発動後のロケット村武器屋。大氷河の宝箱
怒りの指輪	5000	バーサク	戦闘開始時、自動的にバーサク発動	ゴンガガ村のアクセサリ屋
呪いの指輪	―	死の宣告	パラメータがアップするが、戦闘開始時に死の宣告が発動	ミディールの武器屋でもらえる。アルテマウェポンから盗む
守りの指輪	―	バリア	戦闘開始時、自動的にバリア、マバリア発動	ツインヘッド(右首)から盗む。ムーバーを「へんか」で倒す
タマのすず	―	HP回復	歩くたびにHPが回復する	ゴールドソーサーのチョコボレースの景品
リフレクトリング	―	リフレク	戦闘開始時、自動的にリフレク発動	ジェノバ・DEATHが落とす。アルテマウェポンから盗む
水の指輪	―	水属性	水属性の攻撃を吸収する	サンゴの谷の宝箱。アクロフィーズから盗む
盗ぞくの小手	129000	―	「ぬすむ」のコマンド確率アップ	メテオ発動後のウォールマーケット武器屋
ヒュプノクラウン	―	―	「あやつる」のコマンド確率アップ	サンゴの谷洞窟の宝箱

Data

武器

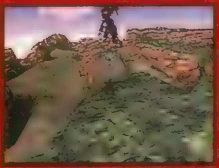
武器を選ぶ際、攻撃力や命中率といった性能がもっとも重要な基準になるのは言うまでもないこと。ただこのゲームの場合、マテリア穴とマテリア成長の要素も重要なので、戦闘要員には攻撃力重視の武器を、回復、サポートに回るメンバーにはマテリア穴の数が多い武器をというふうに、キャラの役割に応じて武器を選ぶ基準を変えることも大事だぞ。また、最強武器の入手方法も紹介しているので、P36のMAPと見比べながら手に入れよう。

使用者	名称	価格	穴の数	成長	攻撃力	命中率	防御力	魔力	精神	投	入手場所・入手方法／特徴
【クラウド】	バスターソード	―	単×0、連×1	通常	18	96	0	2	0	×	クラウドの初期装備／―
	ミスリルセイバー	1000	単×1、連×1	通常	23	98	0	4	0		カーム、エルジュノン武器屋／―
	ハードブレイカー	1500	単×2、連×1	通常	32	98	0	6	0		アルジュノン武器屋。ソルジャー：3RDから盗む／―
	フォースイーター	2200	単×3、連×0	2倍	36	100	0	7	0	○	北コレル武器屋。ジュノンのミニゲーム／マテリア成長2倍
	バタフライエッジ	2800	単×0、連×2	通常	39	100	0	8	0		コスモキャニオン武器屋／―
	ルーンブレイド	3800	単×4、連×0	2倍	40	108	0	9	0		メテオ後のアルジュノン武器屋。ニブル山の宝箱／マテリア成長2倍
	エンハンスソード	12000	単×0、連×4	通常	43	107	0	16	0		メテオ後のアルジュノン武器屋。ガイアの絶壁内部の宝箱／―
	村雨	6500	単×1、連×2	通常	51	100	0	12	0	○	ウータイ武器屋／―
	陸奥守吉行	―	単×2、連×0	通常	56	100	0	9	0		ロケット村のおじいさんに話しかける／味方が戦闘不能になると攻撃力アップ
	オーガニクス	12000	単×2、連×2	通常	62	103	0	15	0		アイシクルロッジ武器屋／―
	釘バット	2800	なし	なし	70	100	0	0	0		メテオ後のエルジュノン武器屋。古代種の神殿の宝箱／マテリア穴なし
	クリスタルソード	18000	単×0、連×3	通常	76	105	0	19	0		ミディール武器屋／―
	アポカリプス	―	単×3、連×0	3倍	88	110	0	43	16		古えの森の宝箱／マテリア成長3倍
	天の叢雲	―	単×6、連×0	通常	93	100	0	31	0	○	神羅飛空艇の宝箱／―
	ラグナロク	―	単×0、連×3	通常	97	105	0	43	35	○	ミッドガル8番街でプラウド・クラッドを倒す／―
	アルテマウェポン	―	単×0、連×4	なし	100	110	0	51	24	○	アルテマウェポンを倒す／HPが高いほど攻撃力アップ
【バレット】	ガトリングガン	―	単×1、連×0	通常	14	97	0	0	0	×	バレットの初期装備／遠距離攻撃
	アサルトガン	350	単×0、連×1	通常	17	98	0	1	0	○	7番街武器屋。ガードスコーピオンが落とす／遠距離攻撃
	キャノンボール	950	単×1、連×1	通常	23	98	0	2	0	○	カーム、エルジュノン武器屋／―
	Wマシンガン	2000	単×3、連×0	2倍	30	100	0	3	0	○	コレル山の宝箱。デスマシンから盗む／遠距離攻撃。マテリア成長2倍
	アトミックシザー	1400	単×2、連×1	通常	32	99	0	4	0	○	アルジュノン武器屋。スイーパーカスタムから盗む／―
	エネミーランチャ	3300	単×3、連×1	通常	35	100	0	7	0		神羅屋敷の宝箱。メテオ後のエルジュノンアクセサリ屋／遠距離攻撃
	ドリルアーム	3300	単×4、連×0	2倍	37	97	0	0	0		ロケット村の宝箱。メテオ後のアルジュノン武器屋／マテリア成長2倍
	ハードバルカン	2700	単×0、連×2	通常	39	100	0	8	0		コスモキャニオン武器屋／遠距離攻撃
	チェーンソー	6300	単×1、連×2	通常	52	100	0	10	0		ウータイ武器屋／―
	ソリッドバズーカ	16000	単×0、連×4	通常	61	100	0	15	0		メテオ後のコスタ・デル・ソル武器屋／遠距離攻撃
	ロケットパンチ	3200	なし	なし	62	110	0	0	0		古代種の神殿の宝箱。メテオ後のエルジュノンアイテム屋／マテリア穴なし
	マイクロレーザー	12000	単×2、連×2	通常	63	101	0	13	0		アイシクルロッジ武器屋／遠距離攻撃
	A・Mキャノン	18000	単×0、連×3	通常	77	103	0	16	0		ミディール武器屋／遠距離攻撃
	パイルバンカー	―	単×0、連×3	なし	90	80	0	0	0		メテオ後の神羅ビル2階の宝箱／マテリア成長なし
	マキシマムレイ	―	単×0、連×3	通常	97	98	0	30	0		ミッドガル8番街地下の宝箱／遠距離攻撃
	ミッシングスコア	―	単×0、連×4	なし	98	108	0	49	0		魔晄キャノンの宝箱／装着したマテリアのAPの合計値で攻撃力アップ
【ティファ】	レザーグローブ	―	単×1、連×0	通常	13	99	0	0	0	×	ティファの初期装備／―
	メタルナックル	320	単×0、連×1	通常	18	102	0	1	0	×	ウォールマーケット武器屋／―
	ミスリルクロー	750	単×1、連×1	通常	24	106	0	3	0	×	カーム、エルジュノン武器屋／―
	モータードライブ	―	単×3、連×0	2倍	27	106	0	6	0	×	コスタ・デル・ソルの宝箱／マテリア成長2倍
	オーバーソウル	4200	単×4、連×0	2倍	28	106	0	7	0	×	メテオ後のエルジュノンのアクセサリ屋／瀕死状態だと攻撃力2倍
	プラチナフィスト	2700	単×4、連×0	2倍	30	108	0	7	0	×	ニブルヘイムでもらう。メテオ後のアルジュノン武器屋／マテリア成長2倍
	クラントクラブ	1200	単×2、連×1	通常	31	110	0	6	0	×	アルジュノン、ゴンガガ武器屋。マドゥジュから盗む／―
	タイガーファング	2500	単×0、連×2	通常	38	110	0	8	0	×	コスモキャニオン武器屋／―
	マスターフィスト	―	単×6、連×0	通常	38	108	0	0	0	×	メテオ後の神羅ビル2階の宝箱／ステータス異常で攻撃力アップ
	カイザーナックル	15000	単×6、連×1	通常	44	110	0	13	0	×	竜巻の迷宮の宝箱。メテオ後のアルジュノン武器屋／―
	ダイアナックル	5800	単×1、連×2	通常	51	112	0	10	0	×	ウータイ武器屋／―
	ドラゴンクロー	10000	単×2、連×2	通常	62	114	0	13	0	×	アイシクルロッジ武器屋／―
	超手	2200	なし	なし	68	114	0	0	0	×	古代種の神殿の宝箱。メテオ後のエルジュノンアイテム屋／マテリア穴なし
	クリスタルグラブ	16000	単×0、連×3	通常	75	115	0	16	0	×	ミディール武器屋／―
	ゴッドハンド	―	単×0、連×2	通常	86	255	0	34	0	×	キャリーアーマー（海底魔晄炉のボス）が落とす／―
	プレミアムハート	―	単×0、連×4	なし	99	112	0	32	0	×	ウォールマーケットのアイテム屋／リミットゲージがたまると攻撃力アップ
【エアリス】	ガードロッド	―	単×1、連×0	通常	12	99	1	2	4	○	エアリスの初期装備／―
	ミスリルロッド	370	単×0、連×1	通常	16	100	0	3	0	○	ウォールマーケット武器屋／―
	フルメタルロッド	800	単×1、連×1	通常	22	100	0	4	0	○	カーム、エルジュノン武器屋／―
	ウィザードロッド	1800	単×3、連×0	2倍	28	100	0	6	0	○	コレル山の宝箱。メテオ後のアルジュノンアイテム屋／マテリア成長2倍
	ストライクロッド	1300	単×2、連×1	通常	32	100	0	7	0		アルジュノン、ゴンガガ武器屋。エリゴル、キマイラから盗む／―
	ワイザーロッド	3200	単×4、連×0	2倍	33	100	0	7	0		メテオ後のアルジュノンのアイテム屋／マテリア成長2倍
	フェアリーテイル	2500	単×7、連×0	通常	37	103	0	8	0		メテオ後のアルジュノン武器屋。タークス：レノが落とす／―
	プリズムロッド	2600	単×0、連×2	通常	40	105	0	10	0		コスモキャニオン武器屋／―
	オーロラロッド	5800	単×1、連×2	通常	51	110	0	14	0		ウータイ武器屋／―
	プリンセスガード	―	単×1、連×3	通常	52	111	12	22	20		古代種の神殿の宝箱／味方が戦闘不能になると攻撃力アップ
	アンブレラ	―	なし	なし	58	118	20	10	0		ゴールドソーサーのスピードスクエアの景品／防御力、クリティカル率アップ

最強武器入手方法

●アルテマウェポン

[illegible]



●ミッシングスコア

[illegible]

●プレミアムハート

[illegible]

●アンブレラ

[illegible]

Check! POINT

最強の武器と「へんか」のコマンドでアイテム楽々ゲット!

トドメを刺したモンスターをアイテムに変える「へんか」はとてもお得なアビリティだが、このコマンドで敵を攻撃するとダメージが著しく低下してしまうため、実際はなかなかうまくいきにくい。ところが「不倶戴天」や「アルテマウェポン」など、最強の武器を装備した状態で「へんか」のコマンドを実行すると、なぜかまったく攻撃力が落ちないのだ。この方法を使えば、モンスターのHPをギリギリまで減らさなくても、一撃のもとにアイテムに変化させられるぞ。

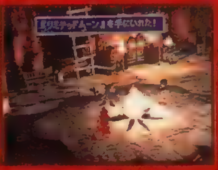
▶「へんか」のコマンドでこのダメージ！

▶貴重なアイテムも楽に量産できてしまう

【レッドXIII】	ミスリルクリップ	800	単×1、連×1	通常	24	100	0	6	0	×	エルジュノン武器屋。レッドXIIIの初期装備／―
	ギヤマンヘアピン	1300	単×2、連×1	通常	33	102	0	8	0	×	アルジュノン、ゴンガガ武器屋。バグナドラナから盗む／―
	マジックコーム	2000	単×3、連×0	2倍	37	100	0	4	0	×	メテオ後のアルジュノンのアイテム屋／マテリア成長2倍
	プラチナバレッタ	3500	単×4、連×0	2倍	39	104	0	12	0	×	ニブル山の宝箱。メテオ後のアルジュノンのアイテム屋／マテリア成長2倍
	シルバーバレッタ	2500	単×0、連×2	通常	40	110	0	10	0	×	コスモキャニオン武器屋／―
	ゴールドバレッタ	6000	単×1、連×2	通常	50	104	0	13	0	×	ウータイ武器屋／―
	かんざし	6000	なし	なし	57	120	0	15	0	×	ウータイの宝箱。メテオ後のエルジュノンのアイテム屋／マテリア穴なし
	セントクリップ	14000	単×8、連×0	通常	58	108	0	22	0	×	メテオ後のコスタ・デル・ソル武器屋／―
	アダマンクリップ	11000	単×2、連×2	通常	60	106	0	15	0	×	アイシクルロッジ武器屋／―
	セラフコーム	―	単×4、連×0	通常	68	110	0	14	0	×	コスモキャニオンでのイベント／父のかたみ
	クリスタルコーム	17000	単×0、連×3	通常	76	108	0	20	0	×	ミディール武器屋／―
	スプリガンクリップ	―	単×0、連×3	通常	87	100	0	55	0	×	古えの森の宝箱／―
	ベヒーモスホーン	―	単×6、連×0	通常	91	75	35	26	18	×	メテオ後の神羅ビルの階段の宝箱／―
	リミテッドムーン	―	単×0、連×4	なし	93	114	0	31	0	×	レッドXIIIを連れてブーゲンハーゲンと話す／残りMPが多いほど攻撃力アップ
【ユフィ】	十字手裏剣	―	単×1、連×1	通常	23	100	0	6	0		ユフィの初期装備／遠距離攻撃
	ブーメラン	1400	単×2、連×1	通常	30	101	0	7	0		ゴンガガ、アルジュノン武器屋。フォーミュラから盗む／遠距離攻撃
	風斬り	2000	単×3、連×0	2倍	30	103	0	7	0		運搬船の宝箱。メテオ後のアルジュノンのアイテム屋／遠距離攻撃
	ツインヴァイパー	3200	単×4、連×0	2倍	36	108	0	8	0		神羅屋敷の宝箱。メテオ後のアルジュノンのアイテム屋／遠距離攻撃
	風車	2600	単×0、連×2	通常	37	104	0	9	0		コスモキャニオン武器屋／遠距離攻撃
	円月輪	6000	単×1、連×2	通常	49	105	0	12	0		ウータイ武器屋／遠距離攻撃
	ホークアイ	12000	単×2、連×2	通常	61	107	0	14	0		アイシクルロッジ武器屋／遠距離攻撃
	風魔手裏剣	6000	単×3、連×0	通常	64	113	0	0	0		ウータイの宝箱。メテオ後のエルジュノンアクセサリ屋／遠距離攻撃
	卍手裏剣	14000	単×6、連×1	通常	68	110	0	18	0		メテオ後のコスタ・デル・ソル武器屋／遠距離攻撃
	スーパーボール	3000	なし	なし	68	120	0	10	0		メテオ後のエルジュノンのアイテム屋／遠距離攻撃。マテリア穴なし
	クリスタルクロス	18000	単×0、連×3	通常	74	110	0	18	0		ミディール武器屋／遠距離攻撃
	折り鶴	―	単×4、連×2	通常	90	116	0	38	0		ウータイのダチャオ像の宝箱／遠距離攻撃
	不倶戴天	―	単×0、連×4	なし	96	112	0	42	0		神羅飛空艇の宝箱／遠距離攻撃。敵のレベルの高さに応じて攻撃力アップ
【ケット・シー】	シルバーメガホン	3300	単×8、連×0	通常	28	106	0	14	0		神羅屋敷の宝箱。メテオ後のエルジュノンアクセサリ屋／―
	ブラックメガホン	2800	単×4、連×0	2倍	31	104	0	10	0		ギ族の洞窟の宝箱。メテオ後のエルジュノンアクセサリ屋／マテリア成長2倍
	ホワイトメガホン	2300	単×3、連×0	2倍	35	102	0	8	0		ゴンガガの宝箱。メテオ後のエルジュノンアクセサリ屋／マテリア成長2倍
	イエローメガホン	―	単×2、連×1	通常	36	100	0	8	0		ケット・シーの初期装備／―
	グリーンメガホン	2400	単×0、連×2	通常	41	100	0	9	0		コスモキャニオン武器屋／―
	ブルーメガホン	5500	単×1、連×2	通常	48	100	0	10	0		ウータイ武器屋／―
	ゴールドメガホン	15000	単×0、連×4	通常	58	103	0	28	0		メテオ後のコスタ・デル・ソル武器屋／―
	レッドメガホン	11000	単×2、連×2	通常	60	100	0	15	0		アイシクルロッジ武器屋／―
	拡声器	3000	なし	なし	68	118	0	2	0		古代種の神殿の宝箱。メテオ後のエルジュノンアイテム屋／マテリア穴なし
	クリスタルメガホン	18000	単×0、連×3	通常	74	100	0	20	0	○	ミディール武器屋／―
	スターライトホン	―	単×0、連×4	通常	88	102	30	31	0	○	ミッドガル8番街地下の宝箱／―
	突撃ラッパ	―	単×0、連×3	なし	95	95	0	0	0	○	海底魔晄炉の宝箱／マテリア成長なし
	マーベラスチアー	―	単×0、連×4	なし	95	110	0	44	0	○	メテオ後の神羅ビル64階のロッカーで拾う／残りHPが多いほど攻撃力アップ
【ヴィンセント】	クイックシルバー	―	単×2、連×1	通常	38	110	0	10	0	○	メテオ後のエルジュノン武器屋。ヴィンセントの初期装備／遠距離攻撃
	ピースメーカー	3500	単×1、連×1	2倍	38	118	0	8	0		カームの宝箱。メテオ後のアルジュノンアイテム屋／遠距離攻撃
	スナイパーCR	3300	単×0、連×2	通常	42	255	0	7	0		ニブル山の宝箱。メテオ後のエルジュノンアクセサリ屋／遠距離攻撃
	スパス	3100	単×0、連×2	通常	48	112	0	12	0		ロケット村武器屋／遠距離攻撃
	バントライン	6800	単×0、連×2	2倍	48	124	0	18	0		ボーンビレッジで発掘。メテオ後のアルジュノンアイテム屋／遠距離攻撃
	ランタル	6400	単×1、連×2	通常	51	118	0	14	0		ウータイ武器屋／遠距離攻撃
	ライアット	12000	単×2、連×2	通常	64	120	0	16	0		アイシクルロッジ武器屋／遠距離攻撃
	銀玉鉄砲	3000	なし	なし	62	120	0	0	0		古代種の神殿の宝箱。メテオ後のエルジュノンアイテム屋／遠距離攻撃
	ロングバレルR	13000	単×0、連×4	通常	66	255	0	14	0		メテオ後のコスタ・デル・ソル武器屋／遠距離攻撃
	ウィンチェスター	18000	単×0、連×3	通常	73	120	0	18	0		ミディール武器屋／遠距離攻撃
	アウトサイダー	―	単×4、連×2	通常	80	120	0	48	0		神羅飛空艇の宝箱／遠距離攻撃
	ハイプロウST	―	単×0、連×3	なし	97	120	0	52	0		古えの森の宝箱／遠距離攻撃、マテリア成長なし
	デスペナルティ	―	単×0、連×4	なし	99	115	0	34	0		滝の裏の洞窟にヴィンセントと行く／遠距離攻撃、敵を倒すほど攻撃力アップ
【シド】	スピア	―	単×0、連×2	通常	44	97	0	8	0		メテオ後のエルジュノン武器屋。シドの初期装備／―
	スラッシュパイク	6500	単×1、連×2	通常	56	98	0	10	0		ウータイ武器屋／―
	蛇矛	7000	単×4、連×0	2倍	58	102	0	13	0		忘らるる都の宝箱。メテオ後のアルジュノン武器屋／マテリア成長2倍
	トライデント	7500	単×6、連×0	通常	60	105	0	12	0		古代種の神殿の宝箱。メテオ後のエルジュノン武器屋／―
	ジャベリン	―	単×1、連×2	2倍	62	104	0	12	0		ガイアの絶壁内部の宝箱／マテリア成長2倍
	ポールアックス	13000	単×2、連×2	通常	64	99	0	15	0		アイシクルロッジ武器屋／―
	ドラグーンランス	6200	単×8、連×0	通常	66	100	0	7	0		メテオ後のアルジュノンアイテム屋。ウータイのダチャオ像の宝箱／―
	モップ	3200	なし	なし	68	118	0	3	0		ボーンビレッジで発掘。メテオ後のエルジュノン武器屋／マテリア穴なし
	パルチザン	19000	単×0、連×3	通常	78	100	0	17	0		ミディール武器屋／―
	グローランス	―	単×0、連×3	通常	78	102	0	31	0		メテオ後の神羅ビル63階で拾う／―
	青龍偃月刀	―	単×2、連×0	3倍	86	102	0	20	0		海底魔晄炉の宝箱／マテリア成長3倍
	ロンギヌス	―	単×0、連×2	通常	92	112	0	43	20		神羅飛空艇の宝箱／―
	方天画戟	―	単×6、連×0	通常	100	100	0	20	0		ゴールドソーサーのスピードスクエアの景品／―
	ビーナスゴスペル	―	単×0、連×4	なし	97	103	0	42	0		ロケット村のおじいさんと話す／残りMPが多いほど攻撃力がアップ

●リミテッドムーン

[illegible]



●不倶戴天

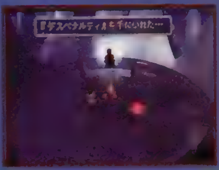
[illegible]

●マーベラスチアー

[illegible]

●デスペナルティ

滝の裏の洞窟でイベントを見たあと、何回か戦闘してもう一度ヴィンセントを連れていく。



●ビーナスゴスペル

ロケットが発射したあとのロケット村で、いつもロケットを見上げていたおじいさんに何度か話すともらえる

Check! POINT

エルジュノンで意外な武器が買えるのだ

黒マテリアがセフィロスの手に渡り、メテオが発動したあとは、一部の街でショップの品揃えが変わっている。中でもおもしろいのはジュノン港へ向かう通路（ヘリのタクシーサービスが行われている場所）にあるアイテム屋で、ここでは「釘バット」や「銀玉鉄砲」などといったお遊び系の武器が、ひと揃い売られているのだ。お遊び系の武器を装備すると、戦闘シーンのグラフィックが素敵に楽しくなるので、まだ見たことのない人は買って装備してみよう。

▶通好みの品揃えに店主のセンスがうかがえる？

▶「釘バット」を装備したクラウド。暴走族か⁉

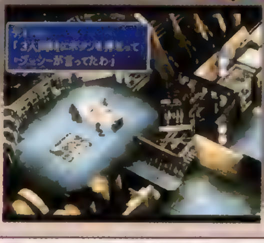
Q and A

●Q&A編

どんなナゾでも
バッチリ解決!
『FFⅦ』のすべての
質問に答えるコーナー

ストーリーの進行上で行き詰まりやすいポイントやゲームをクリアした後でもなお心の片隅に残るような数々の疑問点をピックアップ。総数50にもおよぶ謎を徹底解説だ。新たな発見がここに……!

ミッドガル～ジュノン



まずはゲーム序盤
何をしにどこへ向かうのかを考えながら
ゲームを進めていこう

Q 五番魔晄炉で何をすればいいの?

A 4番街プレート下部から滑り台で五番魔晄炉へ入ったら、階段を使わずに中心部につながるルートを進もう。中心部に到着すると爆弾を仕掛けるイベントが発生。このイベントを起こさないと先に進んでも何も起こらないので要注意。

Q 3人で押すスイッチのタイミングがわからない

A タイミングは、いち、にの、さん! じゃなくて、いち、に! で◎ボタンを押すのだ。ティファの「失敗ね、もう一度」というメッセージを◎ボタンでスキップしたらすぐに数え始めること。失敗したら何度もチャレンジだ。

Q 6番街廃墟で先に進めない

◀立体交差と一本橋。とくに注意深く進もう。

A 6番街廃墟で引っかかりやすい場所は、おそらく左に写真を掲載した2カ所だろう。まず立体交差は下を通過できることを忘れがち。1本橋はまったく気付かずに通り過ぎてしまうことが多いようだ。また敵の出現率が高いため、自分の位置や歩いていた方向を見失いやすいのも迷う原因の1つ。あせらずに慎重に進むことがラクにクリアする秘訣だ。

Q ウォールマーケットで何をすればいいの

A ウォールマーケットにやってきた目的は、細かなイベントを無視すれば、コルネオ屋敷に捕らわれているティファを救出することだ。最短ルートでこの目的を達成するには、右に紹介したチャートの順に行動し会話を進めていけばOK。ただし細かなイベントはすべて無視した場合のものなので、最短クリアを望まない人は参考にしないように!

〈行動チャート〉

蜜蜂の館で情報収集 → コルネオ屋敷 → 洋服屋 → 居酒屋 → 洋服屋 → 男男男のジム → 洋服屋 → コルネオ屋敷

▲洋服屋には何度も訪れることになるので場所はしっかり覚えておこう。

Q スクワット勝負のコツは

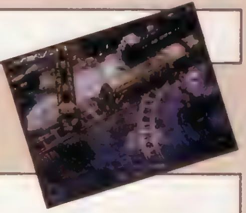
A 相手がスクワットをするときの「シュワッ、シュワッ…」という効果音が気になり、自分のペースを乱すことが多い。勝負が始まったらTVのボリュームを下げて戦うのがポイントだ。これで一段と集中できるようになるハズ。

Q 列車墓場が通過できない

A 列車墓場の後半マップは、列車に乗って邪魔な列車を押し退けなければ先に進めないようになっている。乗ることができる列車は2両。駅員用の乗降口のようなところからから乗り込めば自動的に動いてくれるので、迷わず乗り込むこと。

列車に乗れ!

▶動かし方に関する法則などはない。進路をふさぐ邪魔な列車を押し退ければOK。



Q 機械塔のボスが倒せない

A レノの「ピラミッド」を受けてしまったら、その味方キャラに通常攻撃を加えれば解除することができる。味方全員が「ピラミッド」を受け、行動不能になると全滅と同じ扱いになってしまうのでこまめに解除しながら戦っていこう。

Q バッテリーはどこで入手するの

A ワイヤーを登るにはバッテリーが絶対に必要だ。バッテリーは7番街崩壊後、まずはエアリスの家へ行き、そこで発生するイベントを終えたのち、ウォールマーケット武器屋の奥にいるオヤジに話しかければ入手できる。

Q 神羅ビルで上の階へ行けない

A 神羅ビルで60階より上に行くためには、決められた階で「カードキー」を入手していかなければない。それぞれのカードキーの入手方法は右に紹介した通りだ。これを参考にして「カードキー」を入手し、神羅ビルを登っていこう。

カードキー60	59階でエレベーターホールにいる強化戦闘員を倒す
カードキー62	61階にいる男に話しかけ、会話で「……」を選択
[illegible]	62階で市長の合い言葉を当てる
カードキー66	65階でパーツを組み上げミッドガルの模型を完成させる
カードキー68	68階のボス戦後、近くにいる神羅社員に話しかける

Qエアリス救出後、どこへ行けばいいの

◀どの階でエレベータに乗っても必ず捕まる。

A　エアリスを救出しボスのＨ０５１２を倒したら、まず近くにいる神羅社員に話しかけ「カードキー68」を入手。その後エレベータに乗るとタークスに捕まってしまうので、一度階段で64階へ降りてデータをセーブ。アイテムなどの取り逃しはないか再度チェックだ。

Qカームの街でやっておくことは

A　無視して先に進むと、その先にあるミスリルマインには入れない。宿屋でイベントを発生させてから先に進むこと。

Qチョコボ牧場でやっておくことは

▶チョコボの育成はまだ不可能なのだ。

A　「チョコボよせ」を購入。さらに柵のそばにいるチョコボに話しかけ、召喚マテリア「チョコボ&モーグリ」も入手だ。

Qアンダージュノンのボトムスウェルが倒せない

A　「水球」を受けたら、その味方に魔法攻撃を加えれば解除可能だ。ボトムスウェルに対しバレット以外の通常攻撃は届かない。魔法とリミット技で戦おう。

Qジュノンでやっておくことは

A　お店には新しい武器やマテリアがたくさん売られている。見送り式のイベントを終了すると店には戻れなくなるので、買い物はイベントの前にすませておこう。

運搬船～ニブル山

街の数や立ち寄る場所は多いものの、運搬船からニブル山に続くルートで遭遇する謎は意外と少ないのだ。

Q運搬船で何をすればいいの

A　貨物室で「ぜんたいか」のマテリア。機関室でボス、ジェノバ・ＢＩＲＴＨを倒し「イフリート」のマテリアを入手していればＯＫだ。

Qゴールドソーサーでは何をすればいいの

A　ワンダースクエアでケット・シーが仲間になる。このあとにバトルスクエアへ行くとイベントが発生してしまうので、遊びたい人はバトルスクエアは後回しに。

Qコレルプリズンのボスに会えない

A　コレルプリズンのボスは、スクラップ置き場の奥で会える。砂漠に迷い込んでしまうと脱出するのに手間がかかるので、砂漠には立ち入らないように注意だ。

▶柵を越えてマップを右に進むとスクラップ置き場に出る。

Qゴンガガで何をすればいいの

A　ゴンガガジャングルではタークスとのバトルイベントが発生。奥にあるメルトダウン魔晄炉では「タイタン」のマテリアが入手できる。

Qコスモキャニオンで何をすればいいの

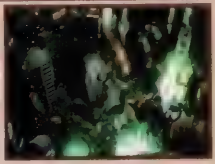
A　ギ族の洞窟をクリアすればＯＫ。洞窟内の強力なザコ、スティンガーはカエルに変化させてしまえばラクに倒せる。ボスのギ・ナタタクはレイズの魔法が効けば一撃で葬ることも可能。洞窟内には貴重なアイテムが多数あるので取り逃すな。

Qニブルヘイムでは何をすればいいの

A　神羅屋敷でヴィンセントが仲間になったり「オーディーン」のマテリアが入手できたり（詳しい方法はP71参照）する。しかしすべてを無視して通過することも可能なので、先を急ぐ人はそのままニブル山へと進んでいこう。

Qニブル山が抜けられない

A　ニブル山は、ボスのマテリアキーパーを倒さない限り抜けられないのだ。マテリアキーパーは魔晄炉のパイプが入り組んでいるマップの最下部に待ちかまえているぞ。接近して◎ボタンを押せば戦うことができる。このマップ内のハシゴは折り畳み式なので、上から降りて伸ばしておかないと再び上へは戻れなくなる。要注意だ。


▶ボスに接触しただけでは戦闘にならない。

ロケット村～古代種の神殿

タイニー・ブロンコの入手後は行ける場所が増えるので迷いやすい目的を見失うな！

Q艇長に会うことができない

A　シド（通称艇長）には、村の奥にあるロケット発射台で会うことができる。会話後、シドの家に戻ると神羅のパルマーが訪ねてくるイベントが発生する。

Qタイニー・ブロンコ入手後はどこへ行けばいいの

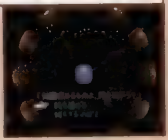
A　キャラのレベルから考えると西のウータイへ行くのがベストだろう。このほか北のボーンビレッジ。さらにミッドガルやジュノン方面に戻ることも可能だ。

Qキーストーンはどこ

A　ゴンガガエリアの武器商人の小屋でキーストーンに関する情報が聞ける（聞かなくても可）。ゴールドソーサーへ行くと次の展開につながるイベントが発生！

Q古代種の神殿にある時計のトラップの法則は？

A　古代種の神殿の内部にある時計仕掛けのトラップは、下に紹介した法則で回転するようになっている。４時、５時、７時、８時の入口に進むとアイテムが入手可能。そして６時の入口に進めばセフィロスのいる場所へ行くことができる。秒針に乗ると下に落ちるので注意だ。


▶時計の針を動かして道を確保だ。

時間を進める		時間をさかのぼる	
ほんの少し	５分	ほんの少し	10分
そこそこ	35分	そこそこ	50分
たっぷりと	１時間25分	たっぷりと	１時間40分

Qデモンズゲートが倒せない

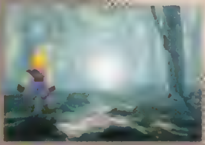
A　エアリスのリミット技をレベル１にセットし「癒しの風」を使って戦うこと。魔法や召喚魔法の効き目は小さいので通常攻撃で勝負だ。長期戦を覚悟しよう。

Q眠りの森はどこにあるの

◀ボーンビレッジはアイシクルエリアの南岸。

A　古代種の神殿のイベントを終了後、次の冒険のスタート地点はゴンガガになる。エアリスの向かった眠りの森は、北のボーンビレッジの奥。ゴンガガを出たらタイニー・ブロンコに乗り、海を越えて北のボーンビレッジを目指そう。

ボーンビレッジ～竜巻の迷宮



難所が続き、敵も強力になる中盤戦
イベント後、消滅するダンジョンも多いので
やり残しのないように進め

Q 眠りの森から先に進めない

A キーアイテムの「ルナハープ」なしで眠りの森へ入ると、森のマップがループしいくら歩いても先に進めない。ボーンビレッジへ戻り、入手してから出直そう。

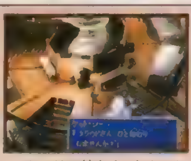
Q ルナハープが発掘できない

◀発掘物はボーンビレッジの入口付近の宝箱から入手できる。

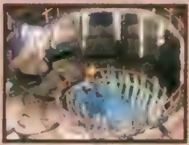
A ルナハープはボーンビレッジの奥にあるハシゴを登った上方のエリアに埋まっている。発掘を依頼し、スタッフの配置場所を決める段階になったら、ハシゴを登った上方のエリアにだけ配置しよう。爆破後、スタッフの目線のぶつかった位置を発掘地点に選べばルナハープが見つかるはずだ。

Q 忘らるる都でエアリスが見つからない

A 忘らるる都の右側エリア、貝の家にあるベッドで休むとイベントが発生。中央エリアの奥から、エアリスのいる最深部に行くことができる。イベントを発生させてないと最深部に続く道は閉ざされているので注意。また、ここには宝箱が多いのですべて入手しておくこと。



▲ベッドで休むとイベント発生。マップが暗くなる。



▲マップ奥からエアリスのいる最深部へ

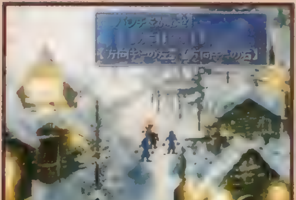
Q ジェノバLIFEが倒せない

A 戦う前に「タイタン」、「だいち」、「いんせき」のマテリアと水属性の攻撃を吸収する「水の指輪」を必ず準備しておくこと。それというのもジェノバの攻撃はすべて水属性。弱点が土属性だからだ。ジェノバから受けたダメージを回復させつつ、これらの魔法を使って戦えば、さほど苦労せずに勝てるだろう。

▶敵のアクアブレスだけは要注意だ。

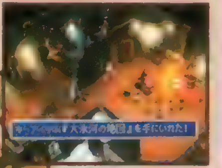
Q アイシクルエリアでスノーボードが入手できない

A 村の奥にいる男と会話するとタークスのイリーナが現れるイベントが発生。この後、村の中央にある民家で子供と会話すると「スノーボード」が入手できる。ちなみに大氷河へ行くには「大氷河の地図」も必要。



▲イリーナのパンチは左、上、右のいずれかに素早く✚キーを入力すれば避けられる。

▼イリーナ登場後、民家の子供から「スノーボード」を入手。

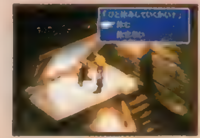


▲「大氷河の地図」も入手。これで先に進むことができる。

Q 大氷河で迷ってしまい先に進めない

A 大氷河を約30分以上歩いていると気絶し、絶壁のふもとの小屋まで強制的に送られる。そこから奥へと進めば次の目的地、ガイアの絶壁に行くことができる。しかし大氷河にはアクセサリの「セーフティビット」のほか、「アレクサンダー」、「ついかぎり」といった貴重なマテリアが隠されている(入手法はP71参照)。じっくりと進んだほうが良いだろう。

▼小屋では休憩が可能。



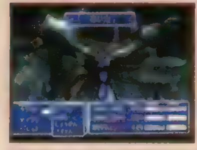
Q 絶壁を登っていると倒れてしまい、先に進めない

A 絶壁を登るときは画面右下に表示される体温の数値に注意。この数値が26度以下になると、ふもとの小屋まで戻されるのだ。岩棚でしっかり体温を上げておこう。

Q 絶壁内部でボス、ツインヘッドが倒せない

A 画面手前の首の弱点が冷気。奥の首の弱点が炎だ。戦うときは一方の首だけを集中的に狙って倒していくこと。炎や冷気の魔法を全体化して使うのは禁物だ。「てきのわざ」を使う際も属性に注意しよう。

Q 竜巻の迷宮でボス、ジェノバDEATHが倒せない



◀炎攻撃を吸収、無効、反射してしまうのでラクに勝てる!

A 戦う前に2人の仲間には防具の「烈火の腕輪」、アクセサリの「炎の指輪」を装備、もう1人には防具に「ぞくせい」+「ほのお」のマテリアを装備させておく。ボスの攻撃はすべて炎属性なので、準備さえバッチリなら回復ナシで勝つことができるだろう。こうして戦うとあまりに楽勝なので、拍子抜けするかも。

Q 風と雷にぶつかって先に進めない

A 障害となるものは、薄い気流、濃い気流、雷の3種類だ。このうち薄い気流はじっくり観察しないとわかりづらいので、引っかかるケースが多い。画面に注目し、すべての障害がなくなったときにダッシュで駆け抜けてしまおう。

▲気流にぶつかった場合は必ず戦闘になるので覚悟しよう。

▲落ち着いてよく見れば、3種類の障害が見えるハズ。

ジュノン支社～コレル魔晄炉

飛空艇入手後はチョコボの育成も可能になる
しかしイベントを優先させるなら
ヒュージマテリア集めに専念だ

Q ティファをガス室から脱出させることができない

A ⊗ボタンを連打して落ちているカギを引き寄せ、◬ボタンを押して姿勢を直す。その後⊗+◬ボタンでカギを口にくわえ、◎か▢+◬ボタンを押すことでカギを外すのだ。

Q 飛空艇入手後はどこへ行けばいいのか

A 飛空艇入手後、新たにアイシクルエリアにあるチョコボ仙人の家、南東のミディールエリアにあるミディール、そして南西のサボテンアイランドと東のゴブリンアイランドに行くことができるようになるのだ。

▶ミディールへ行くとイベントが発生し、ゲームが進行するのだ。

ミディールへGO!

Q コレル魔晄炉で列車を止めるには

◀あせると失敗しやすい。落ち着いて操作しよう。

A 列車を追跡する場面では一定のリズムで素早くボタンを押すのがコツ。列車を止める場面では✚キーの上と下、◬と⊗ボタンのすべてを使うこと。上手く操作できれば、それだけ早く列車が止められるぞ。皮肉なことに失敗した場合にのみビジュアルが流れる。事前にデータをセーブしてから失敗してみよう。

エンディングは見たけれど、実はまだクリアしてないイベントが……という人にオススメなのがこの番外編。新発見が続出!?

番外編

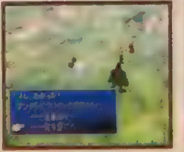
ストーリーに関係ないが超気になる!

Q ユフィを仲間にするには

A ユフィにはミスリルマインの洞窟を抜けた直後のジュノンエリアから会えるようになる。森の中を歩いているとランダムでエンカウント。倒した後の会話しだいで仲間になるぞ。会話の手順は右に紹介した通りだ。たとえ交渉に失敗したとしても、森を歩けば再びエンカウントするので心配は無用だ。ただし、ゲーム序盤でユフィに出会える確率は非常に低くなっている。この確率はウータイに近づくほど上がっていくので覚えておこう。

〈選択会話〉

興味ないね
↓
……まあな
↓
ちょっと待った
↓
……そういうこと
↓
先を急ごう



▲戦闘で倒したらセーブポイントは無視してユフィに話しかけること。交渉中にメニューを開いたり、答えを間違えると逃げられてしまうので注意。

Q ウータイでユフィが見つからない

A ユフィを連れてウータイエリアを進むと、マテリアを奪って逃亡するイベントが発生。ユフィを追ってウータイに入ったら、右の順序で行動すれば手早く発見できる。

◀鐘つき堂では、鐘をつくと入口が出現。奥へと進んでいこう。

〈行動チャート〉

かめ道楽でタークスと会話
↓
マテリア屋で宝箱をあける
↓
民家の衝立を調べる
↓
かめ道楽の前のつぼを調べる
↓
鐘つき堂で鐘をつく
↓
鐘つき堂でのイベント後、ダチャオ像へ

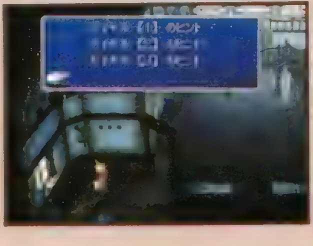
Q かめ道楽通信はどこに……?

A かめ道楽通信は全部で6枚あり、右に紹介した場所に張られている。このうち注意が必要なのは神羅ビルに張られているNo.2だ。神羅ビルへ行くチャンスは2回しかない。

No.1	五番街にある2階建ての民家、子供が寝ていた部屋
No.2	神羅ビル、正面から入った奥の掲示板
No.3	ゴールドソーサー、ゴーストスクエアのエントランス
No.4	コスモキャニオン、武器屋のカウンターの横
No.5	コスモキャニオン、宿屋のカウンターの横
No.6	ウータイ、ユフィの家の地下

Q ニブルヘイムの神羅屋敷にある手紙の意味がわからない

A 金庫の番号に関するヒントの手紙は、神羅屋敷を入ってすぐ左の部屋に落ちている。まずはダイヤル1のヒント「酸素が一番多いハコのふた」の"酸素が一番多い"とは植物の多い場所のこと（植物があると酸素は多くなる）。そしてハコのふたはその場所にある箱を調べろということだ。続いてダイヤル2のヒント「空のない黒と白のウラ」の"黒と白"は鍵盤楽器。"空のない"はソとラの音が出ないことを表している。ピアノの後ろをチェックだ。ダイヤル3のヒント「2階のイスのそばのユカのきしみ……そこから左5歩、上9歩、左2歩、上6歩」では、まず2階にあるイスと、その近くのきしむ床を探すこと。そこからダッシュせずに歩いて探せば見つかるだろう。まだ金庫を開けてない人は、いますぐ神羅屋敷へGOだ。

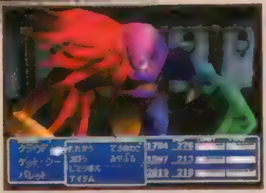


▶ダイヤル4のヒントは、この余白に合わせてボタンを押すと。

Q 金庫が開けられない

A ズバリ金庫の番号は①右−36、②左−10、③右−59、④右−97だ。これらの番号は、右に36ダイヤル分、左に10ダイヤル分と回していくのではなく、右に回して36の数字。左に回して10の数字と合わせるという意味なので勘違いしないように。それと、指定番号を通過し戻しながら微調整という操作も厳禁。番号の少し手前で止め、指定された方向にだけ回しながら調節すること。

Q 金庫を開けたときに出現するボス、ロストナンバーが倒せない



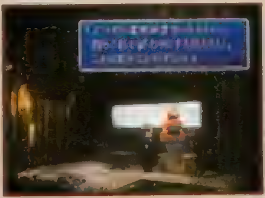
▲顔色の変化に注目しよう。

A 金庫を開けるとロストナンバーとの戦いになる。HP回復やデータのセーブは金庫に取りかかる前にすませておくこと。このボスは攻撃力、魔法防御が高いかなりの強敵。長期戦は確実なのでHPをこまめに回復させせつつ、通常攻撃でダメージを与えていこう。HPが減少すると、表情が泣き顔か怒った顔のどちらかに変わる。泣き顔（赤色）になったら通常攻撃中心で、怒った顔（青色）になったら魔法攻撃中心で戦うのがベストだ。

Q ヴィンセントを仲間にするには

A ロストナンバーを倒して地下室のカギを取ったら、神羅屋敷の地下の開かなかった扉へ行く。そこにはヴィンセントの眠る棺があるぞ。会話でセフィロスのことについて話したあと、その場から離れると後を追ってきて仲間になるのだ。

Q コンドルフォートで入手できるアイテムは



▲最終戦で負けるとヒュージマテリア、「フェニックス」のマテリアが取れない。

A コンドルフォートの戦闘は7段階にレベルが設定されていて、イベントを進めることで次のレベルに進む。入手できるアイテムはレベルはもちろん、同じレベルでも1回目と2回目の戦いによって異なるぞ。しかし取り逃して困るようなものはないのでコンドルフォートに戻ってくるのが面倒なら見逃しても良いだろう。ただしヒュージマテリアに絡む最終バトルだけは絶対に負けないように！

●入手アイテム／マジックコーム、安らぎの指輪、エーテル×3、ラストエリクサー、スーパーボールなど。

Q コルネオ屋敷でクラウドが選ばれる条件は

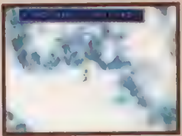
A ウォールマーケットで発生する花嫁選びイベント。クラウドが選ばれるようにするにはとりあえず右に紹介した5つのキーアイテムを集めておこう。このイベントはゲーム中盤で発生するデートイベントに影響する。クラウドが選ばれると展開が大きく変化するようだが……。

シルクのドレス	居酒屋でドレスを注文するときに「さわっと」+「つやつや」の順に選択
ブロンドのかつら	男男男のジムで行われるミニゲームのスクワットで勝てば入手できる
セクシーコロン	薬屋商品クーポンを消化薬に交換。それを居酒屋のトイレにいる男に渡す
ダイヤのティアラ	マテリア屋の主人の頼まれ宿屋に1泊。自動販売機で200ギルのものを買い主人に渡す。
ビキニパンツorランジェリー	蜜蜂の館の左下の部屋へ入る(ビキニパンツ)。左上の部屋で女の子と会話（ランジェリー)。

Q 大氷河の貴重アイテムはどこに

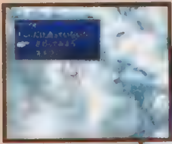
「ついかぎり」のマテリア

吹雪の雪原を南に抜けて温泉を東へ。そして3つ目のマップを北へのぼったあと、2つ目の道マップに落ちている。背景と同化していて見分けにくいので、この付近の道マップに来たら注意深く進むこと。



▶この位置に落ちているので、覚えておこう。

「アレクサンダー」のマテリア



▲温泉に触れてから話しかけるのだ。

吹雪の雪原を南に抜け、縁へ降りて温泉に触る。そして再び吹雪の雪原に戻り、今度は東に抜ける。その後、道なりに進んだ先にある洞窟へ行く。洞窟の中には雪女がいて話しかけると戦闘になるぞ。雪女を倒せば、召喚マテリア「アレクサンダー」が入手できるのだ。

スペシャル Q and A
ゴールドソーサーのミニゲーム攻略法

娯楽の殿堂、ゴールドソーサーでプレイできるすべてのミニゲームを大攻略! お店じゃ買えない貴重なアイテムが手に入るゲームに関しては、その入手条件&入手方法も詳しくフォロー。全アイテムの入手を目指して遊びまくれ。

ワンダースクエア

ここで入手できるアイテムは使うと無くなってしまうものがほとんど。アイテム目当てなら、それほど気合いを入れて取り組む必要はないだろう。しかし、間違いなくハマれるゲームが盛りだくさんなので、楽しむ分には最高のスポットだ。

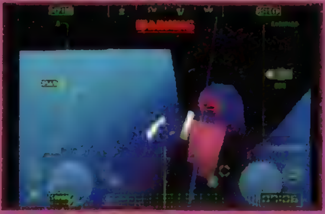
潜水艦ゲーム

1プレイ=200ギル

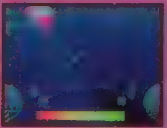
賞品	
20GP	
+	
悪い	イカスミ
やや悪い	時空弾
普通	双龍の牙
やや良い	海龍のウロコ
良い	魔女の大釜

●まずは時間のことは忘れじっくりと……!!

潜水艦を操作しフィールド内の敵潜水艦を撃沈していくゲーム。敵を全滅させれば20GPとスコアに対応した商品がもらえるぞ。ただし同じレベルでは同じ賞品を2度入手することはできない。敵の移動方向を確認し、回り込んで攻撃だ。



岩壁に引っかかったらあわてずにバック



▶落ち着いて⊗ボタンでバックしよう。

敵を捉えてミサイル発射!

▲◀敵に近づけば自動でロックオン。赤いマークになったら攻撃だ。

Gバイク

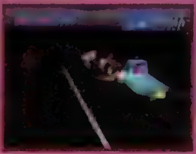
1プレイ=200ギル

賞品	
5000点以下	なし
5050〜10000点	2GP
10050以上	10GP
初回だけ「スピードアップ」入手	

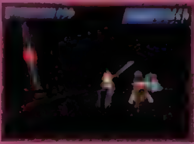
●自動車への接触を許すな!

味方の自動車を守りつつ、剣を振ったり、体当たりをしながら戦うアクションレースゲーム。敵を1台倒すと500点。自動車への攻撃を許すと、1撃50点のマイナスになる。攻撃する場合、敵をよく狙って剣を振ること。ブンブン振り回すのは禁物だ。

▶黄色より赤いバイクに注意だ。



▲剣を振りながら横にならぶようにして攻撃しよう。



◀自動車の前方に敵が来ると大ピンチ。減点は覚悟。

バスケットゲーム

1プレイ=200ギル

賞品
1〜300GP

●ボタンを押す長さがポイントだ

ボールを投げてリングに入れるバスケットボールゲーム。10回連続で入れるごとに「ダブルアップチャンス」になり、成功すれば入手GPが2倍になる。

▲ボタンを押す長さで調節。

▲ダブルアップは逃すな。

スノーゲーム

1プレイ=200ギル

賞品
A(初級)コース
30GP+セーフティビット
B(中級)コース
100GP+「ぜんたいか」のマテリア
C(上級)コース
300GP+クリスタルバングル

各コースで70ポイント以上取ればランクアップ。上級では70ポイント獲得でタイムアタックが可能になる。賞品は90ポイント以上取るのが条件。だが最初の1回のみ。

●初級・中級・上級をクリアすればタイムアタックが可能に

ポイント1 転ぶよりもスピードダウン

スピードを出しすぎて転倒すると、タイムロスが思いのほか大きい。慣れないうちは、頻繁にブレーキをかけよう。

ポイント2 風船はできるだけゲット!

風船を取ればポイントが加算されるので、ブレーキをかけてでもゲットだ。加算ポイントは赤→青→緑の順に大きくなる。

ポイント3 エッジを効かせて曲がれ!

✚キーの左右と組み合わせてL1、R1ボタンを押すと、エッジを効かせることができる。カーブでは必ず活用しよう。

モグ・ハウス

1プレイ=100ギル

賞品 30GP

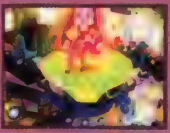
モーグリにクポの実をあげながら、その生活を見守っていく育成? ゲーム。実をあげる個数は1回目が5個。2回目は3個だ。終了後、背後で見ていた人と会話すれば30GPもらえる。

▲多くあげすぎても少なすぎても失敗する。

3Dバトラー

1プレイ=200ギル

賞品
2人に勝つと3GP
3人に勝つと30GP



ルールはジャンケンと同じ。3種類の攻撃方法は上段は下段、中段は上段、下段は中段に強くなっているぞ。10ポイント先取で勝負がつく。

ワンダーキャッチャー

1プレイ=100ギル

賞品 アイテムやGPなどいろいろ

運まかせのキャッチャーゲーム。賞品はポーションやエーテル、エリクサーやラストエリクサーなどいろいろ。時間があったらチャレンジだ。

アームレスリング

1プレイ=100ギル

賞品
すもう ……… 1GP
レスラー……… 2GP

ボタンの連打が決め手のアームレスリングゲーム。勝つのはラクだが、入手できるGPが少ないのが難点。やはり時間があったら遊んでみよう。

うらない

1プレイ=50ギル

賞品 なし

なにも入手することができず、それに役立つような情報もほとんどない。完全に無視してもOKだろう。

バトルスクエア

バトルスクエアでは、手持ちのGPを払って戦闘。勝ち抜いて入手したBPと引き替えにアイテムが入手できるようになっている。そのため、ここで戦うにはGPが必要不可欠。ワンダースクエアやチョコボレースでGPを稼いでからチャレンジしよう。

オススメ装備（クラウドの場合）

戦わせるキャラは、能力的なバランスが良く、武器も豊富なクラウドを選ぶのがベスト。強力な装備品や持っていると役立つマテリアは下に紹介したのでコレを参考に装備を調えよう。そして戦う前には必ずデータをセーブだ。

●リミットゲージをMAX状態にしておくと良い

◀戦闘で技を使っても闘技場を出れば回復。最低1回は使用可能だ。

闘技場
1プレイ=10GP
賞品 BP

DISC 1 賞品	BP	DISC 2 賞品	BP
フェニックスの尾	100	万能薬	100
万能薬	200	「てきよせ」のマテリア	250
ミメットの野菜	400	ボムの右腕	500
「てきよせ」のマテリア	800	「せんせいこうげき」のマテリア	1000
巨鳥のハネ	1600	レイゲンの野菜	2000
Sマイン	3200	「スピード」のマテリア	4000
「せんせいこうげき」のマテリア	6400	星の砂	8000
「スピード」のマテリア	12800	チャンピオンベルト	16000
チャンピオンベルト	25600	超究武神覇斬(限定1)	32000
超級武神覇斬(限定1)	51200	「Wしょうかん」のマテリア(限定1)	64000

武器	アルテマウェポン ラグナロク クリスタルソード	アルテマウェポンはHPが減少すると攻撃力がダウンしてしまう。手堅くいくならラグナロクを選ぶのも良い。
防具	ザイドリッツ エスコートガード ドラゴンの腕輪	防御力最高、全属性攻撃半減のザイドリッツがベスト。入手以前は魔法攻撃を警戒する意味でドラゴンの腕輪だ。
アクセサリ	リボン	このほか即死を防ぐセーフティビットやバーサクを防ぐ安らぎの指輪もオススメ。
マテリア	「かいふく」、「てきのわざ」、「ついかこうか」+「ふういん」、「カウンター」、「ひっさつ」、「えんきょりこうげき」、「HPアップ」など。	武器には必ず「ついかこうか」+「ふういん」を装備。「ふういん」は「じかん」で代用しても可。あと忘れちゃいけないのが「かいふく」だ。「てきのわざ」のマイティガードは必須！ このほか技を増やしておけばより役立つぞ。

基本的な戦い方

1回目の戦闘が始まったら、すぐに「てきのわざ」のマイティガードで素早さアップ。その後は通常攻撃を中心に戦っていこう。HPが減少したら、そのレベルの敵を全滅させる前に回復させること。状態異常はアイテムで治療。死の宣告を受けた場合は、残念ながら逃げるしかないだろう。

ハンデ大 BP大

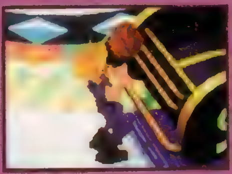
- マテリア全部壊れる
- 魔法マテリアが壊れる
- 武器が壊れる
- アイテムコマンド使用不可
- 支援マテリアが壊れる
- 独立マテリアが壊れる
- 召喚マテリアが壊れる
- アクセサリが壊れる
- コマンドマテリアが壊れる
- 最大HP、MPが半減
- カエル状態になる
- ミニマム状態になる
- 防具が壊れる
- 最大HPが半減
- MPがゼロになる
- 最大MPが半減
- プレイ時間×30のダメージを受ける
- 自分のレベルが10ダウン
- 自分のレベルが5ダウン
- 毒状態になる
- 素早さが半減
- ラッキー7、ハンデなし
- HPが全回復

ハンデ小 BP小

ワンポイント攻略

●飛空艇入手前に良いアイテムを入手するには…

先ほども紹介したように闘技場で戦うにはGPが必要。飛空艇入手後ならチョコボレースでラクに稼げるのだが、入手以前となると稼ぐ手段は限られる。その中でベストな方法といえば、やはりバスケットゲームだ。ポイントは、クラウドがボールを構えた瞬間にボタンを離す！ こと。こうすると目で見てタイミングがはかれるので感覚に頼らずにすむのだ。



▲1度◎ボタンを押したあと、クラウドがボールを頭上に構えた瞬間に◎ボタンを離すのだ。

▲バスケットゲームで入手できる最高GPは、なんと300。これはやはりオイシイ。

●裏バトルを勝ち抜くには…

▼裏バトルに挑戦できるのは、なぜかクラウドのみ

裏バトルで遊ぶ条件は3つ。まずアルテマウェポンを持っていること。「Wしょうかん」のマテリアを持っていること。そしてクラウドが超究武神覇斬を覚えていることだ。挑戦する場合はリミットゲージを溜め、さらに「ものまね」のマテリアを装備しておくこと。

▲▶超究武神覇斬を使い、ものまねし続ければ勝てる。

スピードスクエア

ウラワザを使ってラクをしちゃおー

砲台付きのジェットコースターに乗り標的を倒して得点を競うアトラクション。プレイするにはGPが必要。地道にチャレンジした場合、貴重なアイテムが入手できる5000点を叩き出すのはかなりキツイ。そこでラクして稼げるウラワザを紹介しよう。これでバッチリだ。

シューティングコースター
1プレイ=10GP

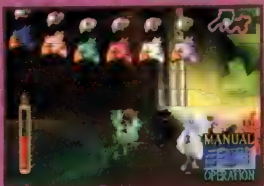
賞品	
2999点以下	なし
3000〜4999点	超合金スイーパー
	マサムネブレード
	1／35神羅兵のどれか
5000点以上	アンブレラ(DISC 1)
	方天画戟(DISC 2以降)

ココを撃て

▲ で囲んだ飛空船のプロペラ部分を撃ち続ければ一気に大量得点がゲットできるのだ。飛空船は2回出現。

◀5000点をラクラク突破し、目的の方点画戟をゲット。

チョコボスクエア



▲競馬の予想が得意な人は、賭けてみても…… ただレースに参加できるようになれば賞品の入手もたやすい。

チョコボの着順を予想してギルを払い、見事当たれば賞品が入手できるアトラクション（飛空艇入手後はレースに参加可能）。賞品は「てきよけ」のマテリアやエルメスのくつなど貴重なものばかりだが、飛空艇入手以前に良い賞品をゲットするのは不可能に近い。GPも稼ぎにくいのでゲーム序盤では見送ってもOKだろう。

くわしくはP56で

Urawaza

ついにユフィやバレットとのデート法が発覚!?

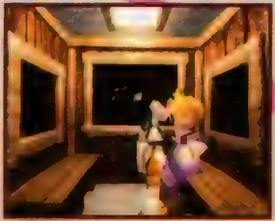
SCOOP!ユフィやバレットとデートできた!

ユフィの場合

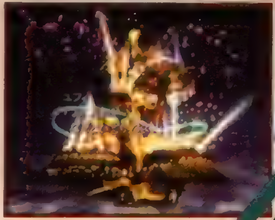
エアリス、ティファに嫌われ、ウータイのマテリア盗難イベントをこなしている場合、ユフィとのデートとなる。当然、ユフィ自身の好感度も上げておく必要があるぞ。

◀デートのお誘い。珍しく緊張気味な態度がとてもいじらしい。

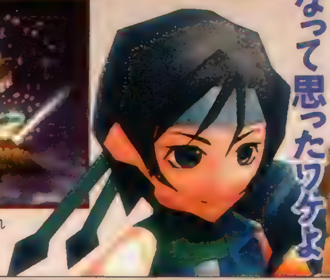
▲演劇ではまじめ。わざと怒らせるのもいいかも？



▼ゴンドラではなんとなくいい雰囲気。そしてこのあと……。



▲不意の沈黙に思わず照れる一面も。



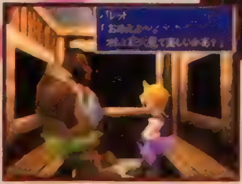
そういうフンイキかなって思ったワケよ

バレットの場合

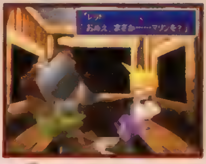
基本的にユフィの場合と同じだが、ウータイのイベントクリア前か、ユフィがいない（あるいは好感度が低い）状態なら、バレットになるようだ。

おめえ、まさか……マリンを？

▶カップルではないので演劇はできない。残念！　バレットの姫役見たかった!?



▼ゴンドラでは、そろそろ誰か１人に決めろ、と説教される。



▼そして勝手に勘違いして怒り始める。最後には、花火の音に八つ当たり。

〈好感度イベントチェック〉

ユフィやバレットとのデートを実現するには、会話の選択肢でエアリス、ティファを怒らせる必要がある。ここで、情報を提供してくれた、あずったさんの実際のプレイをもとに、重要そうなイベントを検証。なお、「怒らせる」というのは嫌がりそうな方を選択すること。良い悪いの判断がつきにくい選択は、単純に選ぶ会話のみ示した。

- ◎ **❶エアリスとの出会い**　基本的に花は買わない。出会い頭に追い払うか、「買わない」を選択。あずったさんのプレイでは、前者を選択した。
- ◎ **❷7番街セブンスヘブン**　会話は順に「ガマンした」、「今はそんな気分じゃない」。「……悪いな」、「バレットのいびきが～」。マテリアの説明はする。
- ？ **❸五番魔晄炉エアバスターとの戦闘**　実際のプレイでは、バレットにいいところを見せようと「つよがる」を選択。バレット狙いでないなら、「ダメかも」がいいかも。
- ◎ **❹スラムの教会**　会話は順に「たしか初対面」、「話すことなどない」。戦闘は「待っていろ」ですべてのタルを間違って落とす。
- ◎ **❺エアリスの家**　ティファが彼女かどうかは「そんなところだ」。公園では「7番街までいっしょに」。
- ◎ **❻ウォールマーケット～エアリスの家**　ウォールマーケットではクラウドが選ばれ、コルネオにキス。2度目のエアリスの家でマリンに「俺には分からないよ」。
- ○ **❼神羅ビル**　突入は裏口から。エアリス救出後は「バレット頼むぞ」。牢屋ではティファに「ちょっときびしいな」、エアリスの様子は最後に。
- ◎ **❽ミッドガル脱出**　ミッドガル脱出では、バレットに話しかけ「どうかな」。その他には話しかけず、バレットとレッドⅩⅢでパーティを組む。
- ○ **❾ニブルヘイム**　回想ではティファの家で手紙を最後まで読む、パンツを取る、ピアノを弾く。ミスリルマインにはエアリスを連れていかない。
- ○ **❿コンドルフォート**　ユフィは即座に仲間に。エアリス、ティファのパーティでコンドルフォートの依頼を断り、ユフィを入れたあと改めて受ける。
- ？ **⓫ジュノン～運搬船**　人工呼吸イベントは男だけでこなす。船では、ユフィには鎮静剤をあげ、その他は怒らせる。戦闘はバレット＋レッドⅩⅢで。
- ◎ **⓬コスタ・デル・ソル**　コスタ・デル・ソルでエアリス、ティファを怒らせる。ビーチでは「水着の女の子か」を選択。ユフィからはマテリアを買う。
- ○ **⓭コレル山**　コレル山でエアリス＋ユフィでお宝ゲット。効率だけ考えれば、エアリス＋ティファでお宝ゲットの方がいいかも。
- ◎ **⓮ゴンガガ村**　エアリスとティファを連れていき、ザックスの話を聞いたあと2人に話しかけないで外へ出る。このイベントはいつやってもOK。
- ○ **⓯コスモキャニオン**　コスモキャニオンのプラネタリウムはユフィ、バレットで見る。洞窟にはユフィを連れていく。
- ？ **⓰ニブルヘイム～ロケット村**　ニブルヘイムでヴィンセントを仲間にしてロケット村のイベントクリア。バレット狙いなら、この時点でデートイベントへ。
- ◎ **⓱ウータイ**　マテリアを盗まれるときはユフィを仲間に。レバーは言われたとおり左を引く。五強の塔はクリアしないでデートイベントへ。

総評　エアリス、ティファに極端に嫌われた状態で、ウータイのイベント前ならバレット、クリア後ならユフィが登場する。どちらも、上のとおりのプレイで実現した。ウータイをクリアしない限りユフィとは絶対デートできないようなので、パーティは可能な限りバレット＋ユフィで進めよう。なお、戦闘回数も関係してくるので、超速攻でクリアするとダメ。デートイベントまでの間を、バレットかユフィをメンバーに入れてひたすら戦闘を繰り返す必要がある（クラウドに「かばう」をつければなお効果的）。ただし、これはあくまで「成功したプレイの一例」なので、このとおりやってもできない場合があるので注意。

情報・データ提供／東京都　あずったさん

表中の記号は、ユフィやバレットとデートするための重要度を示します　◎→かなり重要（必須）　○→重要　？→どちらともいえない

お待ちかねのユフィ（バレット）とのデート法公開！　さらにこれまでのウラワザ総集編もついて、いつもより3倍お得！

新旧『FFⅦ』ウラワザ 一挙掲載

1 ●降りられない場所に降りる

ミディールエリアの北にある細長い島の洞窟に川チョコボなしで行く方法。まずはあらかじめバードビューーにして飛空艇へ。そして崖（写真参照）までいき、崖が左側になるようにして⊗。飛空艇が降下を始めた瞬間に◎を押しながら✚キー左。うまくいけば主人公が崖の下へ降りることができる。

◀[illegible]ておくと成功率[illegible]

2 ●スノボでタイムアタック

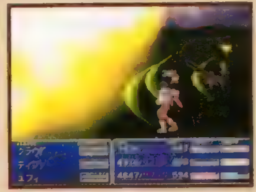
スノボゲームで、初級、中級、上級の3つのコースすべてで合格を取る。すると、コースの最初に黄色いバルーンが登場するようになるので、これを取ればOK。また、各コースで評価「上」を取ると、コースの入口にスピードアップの風船が登場する。

3 ●7777フィーバー!!!

戦闘中キャラクターの（誰でもいい）現在のHPがちょうど7777になると、名前が虹色にきらめき、敵が全滅するまで自動的に7777ダメージを連発し始める。ただし、戦闘が終わるとHPは1まで下がってしまう。

4 ●リフレクで3回連続ダメージ

戦闘に入ったら、まずは「リフレク」の魔法をパーティ全員にかけておく。そして、「ぜんたいか」を組み合わせた攻撃魔法で、パーティ全員を攻撃する。するとなぜか、かけた魔法が3回連続で敵に跳ね返ってしまう。ただし、リフレクで跳ね返せない魔法を使ってしまうと、パーティ自体がダメージを受けてしまうので注意。



▶ 回ぶんのMPで[illegible]回ぶんの攻撃が可能

5 ●ロケットに乗って空を飛ぶ

チョコボに乗ったまま飛空艇に乗り、村のロケット発射台1キャラ分右横に着地させる。発射台と飛空艇にチョコボが挟まれる形になったら、さらにチョコボを降りる。最後に、降りた主人公と発射台（またはロケット）がうまく重なったら◎。これで発射台（またはロケット）で空を飛べるようになる。大空洞の上空で⊗を押せば降りられるが、大空洞が開いてない場合はリセットするしかない。

◀▲最初は上の写真の位置から飛空艇を着地させるのがベスト　タイミングはそう難しくない

6 ●死者が生き返る

ギ族の洞窟にあるオイルの床のトラップ（ダッシュで乗ると滑ってダメージ）に、誰かが死んでいる状態でわざと引っかかる。するとなぜか死んでいたキャラがHP1で生き返ってしまう。ただし、生きているキャラはダメージを受けてしまう。

7 ●ホバーリングチョコボ

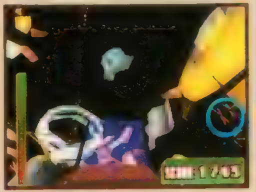
まずは自分のチョコボを捕まえ、チョコボに乗ったまま飛空艇に。そしてどこか適当なところで飛空艇を降りたら、そのまま動かないですぐにチョコボを降りる。最後に、そのまま動かないで再びチョコボに乗ればOK。

8 ●ジュノンで経験値稼ぎ

バギー入手後ジュノンに戻り、エルジュノンとアルジュノンの間にある通路へ。そこにある警報機を押すと、警報が鳴り響きその通路内だけ敵が出現。序盤ではかなりの強敵だが、経験値稼ぎには最適。通路を出ると、警報は解除される。

9 ●スピードスクエアで超高得点

ゴールドソーサーのスピードスクエアで、風船の大群が出てきたあとに出現する、飛空船のプロペラの部分（写真参照）を打つ。このプロペラはショットのパワーを使い切るまで打ち続けると、およそ30000点ものスコアが入るボーナスキャラとなっている。しかし、33000点を超すとハイスコアに記録できなくなるので注意。



▶この飛空船のプロペラを撃つのだ

10 ●ミドガルズオルムと戦わない方法

チョコボなしで湿地帯を渡る方法。湿地帯に徒歩で入り込み、ミドガルズオルムが近づいてきたらメニューを開いてセーブ。一度リセットして先ほどのデータをロードするとミドガルズオルムは離れた場所にいるのでそのスキに進む。あとはコレの繰り返し。

11 ●イルカに乗って運搬船へ

バギー入手後のジュノンでは、アンダージュノンの水辺で◎を押してイルカを呼ぶと、イルカが運搬船まで運んでくれる。これで、海を渡るたびに広いジュノン内部を歩く必要はなくなく。ただし、飛空艇を入手したあとはイルカはいなくなってしまう。

12 ●チョコボレースでスタミナを回復!

チョコボレースで、自分が出走するとき、レース中R1+R2を押しっぱなしにしておく。これで、少しずつだけどチョコボのスタミナが回復していく。また、オートの状態にしていてもコマンド入力すれば回復していく。

13 ●神羅のCMを見る

神羅ビル2階にあるアイテム屋のモニターを調べると、神羅のコマーシャルを見ることができる。

▶[illegible]

14 ●クラウドのスペシャルポーズ

ルーファウス見送りイベントで、スペシャルポーズを決めたあとに、特定のボタンを押すと、クラウドがいろいろなポーズを取る。具体的には、✚キーのどれかで「休め」の姿勢、◎で背中を掻くポーズ、△で肩をすくめる仕草、⊗で銃を構える仕草。

15 ●ティファ、チョコボに乗る!!

チョコボレースに出場するとき、ティファをパーティに入れておくと、まれに「たまには乗らせて」というお願いをしてくる。このお願いをOKすると、ティファがレーサーとしてチョコボに乗ってくれる。これはシドでも同様のことができる。

16 ●五強の塔で4階をキャンセル

まず1階から3階までのボスを倒して、4階にたどり着く。そして、そのまま4階を素どおりしようと試みる。ボスに怒られ、階段が壁で閉ざされてしまったら、一度3階まで戻り、そのまますぐにもう一度4階へ上がる。すると、階段前の壁をとおり抜けることができてしまう。これで、そのまま5階のボスと戦うことができる。

▶5階のボスはかなり強いので注意

17 ●クラウド、別荘を買う

コスタ・デル・ソルで売りに出されている別荘は、最初の交渉で30万ギル持って行けば、本当に買える。交渉は一度きりで、そのときにお金がないとダメ。お金がたまるまで交渉しないでいればOK。別荘では、HPとMPの回復が行える。

18 ●レジストの隠された効果

操っている敵に「レジスト」をかけると、その後その敵を攻撃しても操り状態が解除されなくなる。これは、毒や混乱の状態でも可能。ただし、眠りなどの、時間経過によって回復してしまうステータス異常に対しては効果がない。

19 ●おとなしいチョコボ

ミッドガルを出たら、カームの街に寄らずにチョコボ牧場へ直行。その後「チョコボよせ」のマテリアを買ってチョコボを捕まえ、ミスリルマインの入口で降りる。すると、野生のチョコボなのになぜか逃げないで待っていてくれる。

20 ●モーグリのちゃぶだい返し

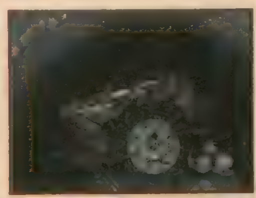
スノボゲーム初級編の最後の直線で、いちばん奥（ゴール近く）の左側にある鎌倉にわざとぶつかる。すると中から卓に座ってお茶を飲むモーグリが登場。自分の家を破壊されたことに怒ってか、必殺のちゃぶ台返しを主人公にお見舞いする。

21 ●テストゼロ

コレルプリズンの井戸の中に、極まれに「テストゼロ」という敵が出現する場合がある。ダメージを与えると「何すんだよう」などとしゃべるだけで何もしてこないが、やたらHPが高い。倒すと、40000ものギルを入手できる。

22 ●リセット以外脱出不能のハマリ技!

飛空艇入手後、自分のチョコボをチョコボ牧場近くに放置し、新しいチョコボを捕まえる。そして、新しいチョコボに乗ったままミドガルズオルムと戦って勝つ。するとミッドガルの画面のまま動けなくなる。こうなると、視点切り替えとソフトリセットは可能だが、ゲームの続行は不可能。リセットするしかない。



▶なぜか✚キーで[illegible]ー・レイの移動か

トバル2と、
ファイナルファンタジーIV
好評販売中／4,800円
©1991／1997 スクウェア イラストレーション／天野喜孝
コンビニにて同時発売
トバル2対応
アナログコントローラー
3,000円
好評予約受付中
トバル2
4月25日販売開始予定／5,800円
©1997 スクウェア／ドリームファクトリー
キャラクター:©1997 スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社
好評予約受付中。
トバル2をご予約された方には、
限定ガイドビデオ「TOBAL2 FIGHTING PREVIEW」を
その場で、先着20万名様にプレゼント。規定数を超え次第プレゼントは終了させていただきますので、ご了承ください。
■「TOBAL2 FIGHTING PREVIEW」内容紹介■
1 TOBAL2 MUSIC BATTLE CLIP（各種戦闘シーンを織り交ぜた名場面集）2 TOBAL2 FIGHTING PREVIEW（名人たちによる高度なテクニックを駆使した格闘シーン）
3 FF VII SPECIAL MOVIE（「FF VII」のハイクオリティ・コンピュータグラフィックス映像のハイライトシーン）
トバル2とFF IVは、コンビニで。
ゲーム買うなら、コンビニだ。
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
プレイステーション
セガサターン
コンビニ専用
ラインアップ
ぞくぞく登場！
パワーステークス
4月販売開始予定／5,800円
©1997スクウェア
ブシドーブレード
好評販売中／5,800円
©1997スクウェア／ライトウェイト
プロロジック麻雀牌神
好評販売中／5,800円
©1997スクウェア
Digital Dance MIX～安室奈美恵
好評販売中／2,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD 1997
お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。
お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで
フリーフォン 0070-80-7080
（一般電話からでもOK）
受付時間：平日・土曜13:00～22:00／日曜・祝日10:00～19:00
●通信販売の対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「Digital Dance MIX～安室奈美恵」「プロロジック麻雀 牌神」「ブシドーブレード」「ファイナルファンタジーIV」「トバル2」のみとなります。
●通信販売でのご予約に於いても限定ガイドビデオをプレゼントいたします。（ご予約時より発送）なお、規定数を超え次第プレゼントは終了させていただきますので、ご了承ください。
●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
●代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）
●同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
●送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。（全国一律）商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
●お届け時期は販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。
上記申込み〆切日以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。（地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。）
●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、
東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便（株） 城南店気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。
株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5700（代）

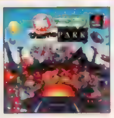
DigiCube

ファイナルファンタジー

FF IVが、ない――。

デジキューブ ラインアップ

プレイステーション


新テーマパーク
5,800円
4月11日販売開始予定
©1997 Electronic Arts.

ファイナルファンタジーVII
6,800円
好評販売中
©1997 スクウェア

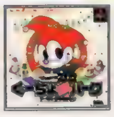
新スーパーロボット大戦
6,800円
好評販売中
©葦プロ/©サンライズ・NTV
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日/©ダイナミック企画/©東映
©東北新社/©フジテレビ・東映動画/©BANPRESTO 1996

ワイルドアームズ
5,800円
好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc.

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2
5,800円
好評販売中
©NJPW/©1996 TOMY
©yuke's

ソウルエッジ
5,800円
好評販売中
©(株)ナムコ

クロックタワー2
5,800円
好評販売中
©HUMAN 1996


ぐーちょDEパーク
~テーマパークものがたり~
5,800円
好評販売中
©1996 Electronic Arts.

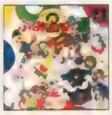
FORMULA 1
5,800円
好評販売中
©1996 PSYGNOSIS LIMITED.

パラッパラッパー
4,800円
好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc.
©Rodney A. Greenblat/Interlink

プレイステーション

ギャロップレーサー
5,800円
好評販売中
©TECMO,LTD.1996

レイジレーサー
5,800円
好評販売中
©(株)ナムコ


ぷよぷよ通 決定盤
4,800円
好評販売中
©COMPILE 1996

ナムコミュージアムVOL.4
5,800円
好評販売中
©(株)ナムコ

アークザラッドII
5,800円
好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc.

バイオハザード
5,800円
好評販売中
©CAPCOM CO.,LTD.
1996 ALL RIGHTS RESERVED.

セガサターン

ぷよぷよSUN
4,800円
好評販売中
©COMPILE 1997

デイトナ®USA
Circuit Edition™
5,800円
好評販売中
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1997

天外魔境 第四の黙示録
6,800円
好評販売中
©1997 HUDSON SOFT
©1989,1997 RED

エネミー・ゼロ
6,800円
好評販売中
©WARP

※表示価格はすべて(税別)となります。
※一部店舗におきましては取り扱っていないタイトルもありますのでご了承ください。

" "マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

PlayStation
覚醒せよ。夢に導かれし者よ。

悪夢と闘うアクションRPG
ALUNDRA
アランドラ
プレイステーション初。待望のアクションRPG。
超迷宮に、技で挑め。
鋭い反射神経と戦略的頭脳がなければ、
このゲームの攻略は不可能だ。
悪夢の扉が、いよいよ開く。
4月11日発売
標準価格5,800円（税抜）SCPS-10035
アランドラ・ダブルキャンペーン!!
①店頭へ急げ！全国の主要プレイステーション取扱い店にて『ALUNDRA』を購入された方先着10,000名様に「アランドラ快眠3点グッズ」を店頭にてプレゼント。※プレゼントがなくなり次第終了とさせていただきます。※一部のプレイステーション取扱い店を除きます。あらかじめご了承ください。②クイズに答えてアランドラオリジナル「ボディピロー」を当てよう！正解者の中から抽選で1,000名様にさしあげます。クイズ：アランドラの特殊な能力は？　答え「人の◯の中に入る事ができる」　応募方法：ハガキに住所、氏名、年齢とクイズの答えを明記して〒107東京都港区赤坂7-3-37プラースカナダ2Fソニー・コンピュータエンタテインメント「アランドラ」プレゼント係へ送ろう！応募期間：1997年5月31日まで（当日消印有効）※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けするSony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
© 1997 Sony Computer Entertainment Inc.　※"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター　TEL03-3475-7444
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

ウォー・シミュレーション・ゲーム

戦闘国家 改 IMPROVED

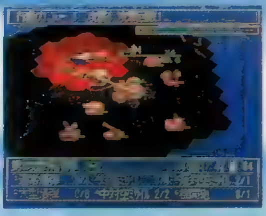
4月11日 発売予定

標準価格 **5,800**円(税抜) SCPS-10034

◎「戦闘国家」ならではの、行動力システム、迎撃システムが、緻密なシミュレーションを実現

◎ストーリーに従い連続したマップを攻略していくキャンペーンモードを新たに搭載。

◎兵器数170以上。その全てに実際の写真と詳細な解説で構成された兵器図鑑を収録。



「戦闘国家-改-(インプルーブド)」プレゼントキャンペーン
1997年4月11日(金)スタート

全国の主要プレイステーション取扱店にて、「戦闘国家-改-(インプルーブド)」をお買い求めの方先着30,000名様に、特製「卓上カレンダー」をプレゼント!

※キャンペーンは、プレゼントがなくなり次第終了させていただきます。なお、プレゼントのお引き渡しは、商品お買い上げ時になります

※キャンペーンは、プレイステーション取扱店にて。ただし、当キャンペーンを実施していない店舗もございます。あらかじめご了承ください

平和なアタマを刺激する。
©Locus Co. ©Sony Computer Entertainment Inc. ※ "PlayStationマーク"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

© GAINAX／Project Eva.・テレビ東京・NAS © SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997 © 1996 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf © 1997 Riverhillsoft Inc.
© NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス イラスト／甲斐智久

＊価格は全て税込みです

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

期待の新規メーカー"アクセラ"が贈るサイコホラー大作登場

つらい過去を過ごしたがために、自分の中に他の人格が潜んでいると知ったとき、あなたならどうする？　新星アクセラが贈るサイコホラー『マリア』、開発者に電撃インタビュー！

マリア（仮）

m a r i a

彼らが『マリア』の仕掛人

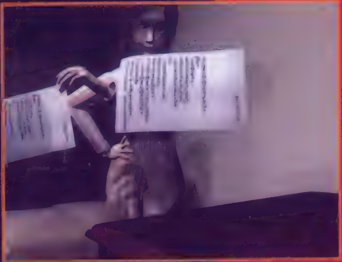
実川信行
株式会社アクセラ第一開発部部長。「マリア」の総合プロデューサー。過去に「ダービースタリオン」などの開発を手がける。

岡田　昭
株式会社ブレイク代表取締役。制作担当のブレイク側のプロデューサーとして、『マリア』の方向性を決定する。

福田桐枝
株式会社ブレイクのマーケティングマネージャー。『マリア』の原案などを担当。『マリア』の生みの親である。

――まず、多重人格の少女と医師という、今までにない設定をされた経緯を聞かせてください。
福田：私としては、人間にとっての時間とか記憶をテーマにした冒険物語を書きたいと思っていました。この種の物語で、よくあるのがタイムマシーン等で過去にもどった主人公が自分の過去の失敗を変えてバラ色の現在に帰ってくるというオーソドックスなパターンです。そうではなくて、なんらかの形で過去にもどる主人公が、その過程で成長していく。でもそこで、マイナスの過去の記憶を消してしまうんではなくて、受けとめて前に進む人間模様を描いてみたいと。そんなことを岡田に話したら「そのテーマ」で、でもジャンルは「ホラー」風で書けるかな？　ということになったんです。スプラッター系は苦手だし、どうしようかと迷った結果、ゾッとする何かとハラハラする何かを織りまぜたサイコサスペンスにしようと思いました。ストーリーとしては、過去とか記憶をモチーフにして怖がらせるだけじゃなくて何か暖かいもの、最終的には登場人物が前に向かっていけるもので決定しました。この怖がらせて暖かいという矛盾したものを表現するのに多重人格という、人間の心を扱った題材を選びました。それと、人間が過去を再体験する手段として、多重人格という病気を媒体に、人との対話から過去にもどっていく形にもできると。過去にもどる乗り物は、それでいいと思ったんです。でもこのテーマはエンディングまでプレイしてくれた人が、何となく感じてくれればそれで十分だと思っています。そこは、「ゲーム」ですから、テーマだけを押し付けるような内容にするつもりはありません。
――「マリア」は、数章からの構成になっているということですが、各章の区切りはどうなっていますか？
福田：基本的に各章の終わりは、大抵ムービーで終わります。「この先どうなるのかな？」と思っていただけるようなヒキで。ゲーム中は、テキストで分岐させたり、インタラクティブムービーでアイテム探しをする、みたいな感じですね。もっとも、テキストで表現した方が怖く感じるところ、あるいはメッセージを伝えたいところはテキストにしますし、逆にインタラクティブムービーの方がいい場合はムービーで進むようにしたいと思っています。
――1プレイにかかる時間はどれくらいでしょうか？
福田：そうですね、曖昧な言い方になってしまうのですが、心地よい時間で終われるものにしたいな、とは思っています。
――ストーリーの分岐は、どうなっていますか？
福田：難しいところですよね。ただ、一個一個の分岐には、後ろ髪を引かれるような、プレイヤーが考え込んでしまうようなところが楽しめる形にしたいです。ただ、ヒントとなるようなメッセージも用意するつもりはないです。というのも、個々の選択で、正解とか不正解とかそういう分け方はしたくないんですよ。それでは、ただのフラグ立てゲームになってしまいますから。
――どういう選択をとってもそのストーリーの中で納得できるような形になっているわけですね。
福田：人によって好き嫌いはあるから、選択によっては納得できない場合もあるかもしれません。そのとき、「あのときの分岐がポイントだったのかな？」と思ったところに戻って、何度もやり直してもらえればうれしいですね。ただ、分岐によってストーリーが大きく変わることはありません。それだと、ストーリー1つ1つが薄いものになってしまいますから。ゲーム自体は、1つの事件を、様々な視点、側面からアプローチしていくという内容になります。

――主人公の「マリア」はすごく表情が豊かですね。多重人格という設定上、キャラの表情などの演出で苦労されたことはありますか？
福田：ゲームで多重人格を表現するときに、演出が過剰ですと滑稽になってしまうんです。テレビドラマや映画のように、人間が非常に早い展開で演じて、ＳＦＸを駆使しているのであれば良いと思いますが、『マリア』はゲームですから表情の変化をじっくり見せるシーンもあって良いと思います。また、人格ごとに声優さんを起用するのではなく、一人の声優さんにお願いすることで、同じ人の声が変わっている、同じ人が変わっているというリアリティを感じてほしいと思います。
――病院がメインの舞台なのですか？
福田：舞台設定は、東京にあるような現代の病院ですが、病院だけに限定されているわけではありません。
岡田：モデルはありますが、具体的にどこ、というわけではないんです。
――多重人格者が主人公のため、マリアと主治医の高野のシーンが多く感じられます。その他の登場人物について教えてください。



福田：細かいことはまだお教えできませんが、マリアの秘密や高野の秘密に物語がリンクしていったとき、その秘密を背負う人間が登場します。秘密を知っている人間、秘密をつくった人間……というような展開にしていきたいと思っています。ですからマリアと高野の対話だけではありません。
――物語は過去と現在を行ったり来たりして進行するのですか？
福田：過去というのは意識の上での過去です。思い出したことを手掛かりに、思い出した場所に行ってみると謎が解けた、という展開を考えています。
――最後に、読者に一言ずつお願いします。
実川：今年はアクセラブランドで何本か発売予定があるのですが、『マリア』はイチ押しソフトの中の1つです。今までのゲームとアプローチが違いますので、「慣れていないために難解」と言われることがないよう、丁寧につくっています。ぜひ期待してください！
福田：分岐のポイントごとに迷って、考えてほしいです。エンディングでは、ただ面白かった、怖かっただけでなく、何か心に残るようにしたいと思います。
岡田：制作側のブレイクとしては、手作りの良さを感じてほしいです。つくった人間の思いや気持ちが感じられるゲームにしたいですね。

過去にもどる乗りものが"多重人格"なんです…

雷弩機兵　ガイブレイブ

『マリア』の他にアクセラが7月18日に発売を予定しているのがこの『雷弩機兵　ガイブレイブ』。パーツを組み替えて作り上げたロボットで戦う、横スクロールACTだ。多彩な武器の組み替えが、攻略のポイントとなるぞ。

▲ロボット・雷弩機兵による、ド派手なバトルが展開される!!

●マリア（仮）／3D・AVG／アクセラ／12月12日予定／¥6,800（予価）／メモリーカード（ブロック数未定）

©1997 AXELA　※画面写真は開発中のものであり、開発用機材から撮影しました。

PlayStation
マリア
あなたの心に、マリアが棲んでいる。
[マリア](仮称)
1997年12月12日(金)発売予定
予価:¥6,800(税抜) ©1997 AXELA
153 東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社
アクセラ

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

ファイナルファンタジーⅣ
ブシドーブレード
悪魔城ドラキュラX
プリンセスメーカー
トゥームレイダース
ゼビウス3D/G+
ときめきメモリアル

ファイナルファンタジーⅣ

g

『FF』シリーズのターニングポイントとも言える作品がPSに完全移植！ 6年前の感動が再びよみがえるぞ！

ジャンル	RPG	価格	¥4,800(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) 2P可
発売日	3月21日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

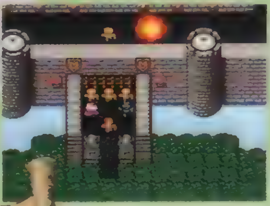
さて、みなさん「FFⅣ」はもう買いましたか？ これって結構評価が2分すると思うんですよね。「なんで今さら……」っていうのと「待ってました！」というのですね。正直なところ僕の場合最初は前者でした。が、実際プレイを始めてみると今やっても十分面白いんですわ。確かに『FFⅦ』をプレイした後では演出的にさびしいところもあります。でもゲームの本質って見た目じゃないんだなと改めて認識しちゃいました。「FF」好きならやってみる価値アリ。 （袋 こ～じ）

大攻略、終盤のクライマックスに突入！

▶衝撃の事実が次々に判明した中盤。終盤戦ではなにが起きる？

～前半のあらすじ～

すべてのクリスタルを手中に収めんとするゴルベーザと、それを阻止しようとするセシルの戦いはバロン王の急変に始まった。各地のクリスタルを横暴なやり方で手に入れていく王に不信をあらわにしたセシルは飛空艇団隊長の任を解かれ、表向きにはミストの幻獣討伐を言いつけられる。ところが本当の目的は召喚士たちの村、ミストの壊滅。王に渡されたボムの指輪はミストの村を焼き払ってしまうのだった。ミストの生き残り、リディアを保護したセシルは母国バロンの追っ手から逃れるさなかに、真の敵ゴルベーザの存在を知る。ゴルベーザの野望の前に愛娘を殺されたテラ、恋人を亡くしたギルバート、幼いゆえに純粋な正義感で協力してくれるパロム＆ポロム。何人もの仲間との出会いと別れを越えてセシルたちはゴルベーザと直面するのだった。



◀仲間との出会い、そして別れのなかでセシルは成長した。

さて前号に引き続いて今回の『FFⅣ』は、ストーリーも佳境に入った中盤戦からを大攻略。ゴルベーザとのクリスタル争奪戦もますます激化し地上・地底・月の世界と3つの舞台をまたにかけての大冒険。息もつかせぬイベント目白押し！ そして、「FF」攻略のツボ、対ボス戦闘も忘れちゃイケナイ。地底世界からラストダンジョンまでのボス8組（14体）のデータと対処法、さらに終盤で手に入れることのできる召喚モンスターや、ラストダンジョンで強力な武器を守っているお宝モンスターとの対戦時の心得もあわせて紹介。「FFⅣ」の世界を楽しみつくすための徹底攻略。忘れているイベントやアイテムはないかな？

地底世界MAP

【地底世界攻略フローチャート】

1. アガルトの村(地上)	「マグマの石」を井戸に投げ込み地底世界への通路を開く。
2. ドワーフの城	城に侵入したゴルベーザに「闇のクリスタル」を奪われてしまう。
3. バブイルの塔	奪われたクリスタルを取り戻すため、バブイルの塔に潜入！
4. バロン城(地上)	飛空艇を改造するため、一度地上へ戻る。その後、エブラーナへ。
5. エブラーナの城(地上)	ゴルベーザにより滅ぼされたエブラーナの城。今は誰もいない。
6. エブラーナの洞窟(地上)	エブラーナの民が避難している洞窟の奥で忍者エッジが仲間になる。
7. バブイルの塔	塔に地上側から侵入。クリスタルの直前で落とし穴に落ち、地底へ。
8. ドワーフの城	ジオット王から残りのクリスタルの所在を聞き、回収に向かう。
9. トメラの村	洞窟自体がワナのような「封印の洞窟」で最後のクリスタルを回収。
10. 封印の洞窟	クリスタルを手にした瞬間、再びカインが裏切り、それを持ち去る。
11. ドワーフの城	「魔導船」の情報をジオット王に聞き、いよいよ月世界へ旅立つ！

いざ月世界(P88～)へ！

◀ついに明かされる月世界への移動手段。クリスタルの秘密、月の民、物語は謎を残しつつクライマックスへと向かっている。

© 1991/1997 スクウェア イラストレーション／天野喜孝

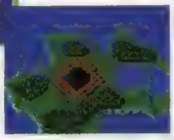
～ストーリー攻略～① STORY DIGEST Ⅰ

フローチャート No.①②

【アガルトの村～ドワーフの城】

新たなる冒険の舞台、地底へ!

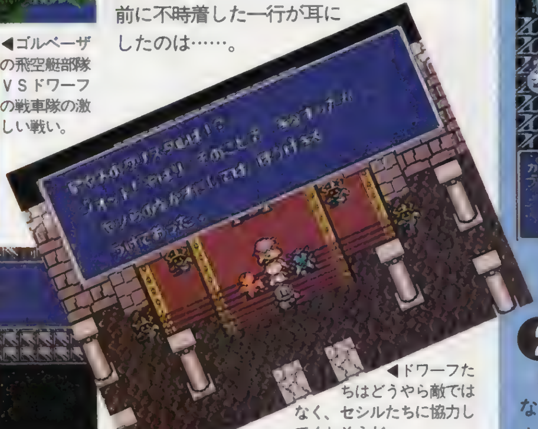
◀ドワーフの末裔が住むアガルトの村にある深い井戸。いったいどこに通じているというのか?



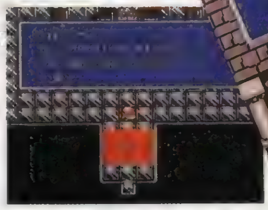
▶突然起きた火山活動により地底へと続く大穴が出現。飛空艇に乗り込みさっそく降りていこう。

正気に戻ったカインの提案で「闇のクリスタル」を手に入れるため地底世界へと向かう。アガルト村の井戸に「マグマの石」を投げ込み、地底への通路を開いていざ突入！ ところがすでにゴルベーザの飛空艇団と地底の民ドワーフの戦いは始まっており戦闘に巻き込まれたセシルの飛空艇は航行不可能になってしまう。ドワーフの城の前に不時着した一行が耳にしたのは……。

◀ゴルベーザの飛空艇部隊VSドワーフの戦車隊の激しい戦い。



◀ドワーフたちはどうやら敵ではなく、セシルたちに協力してくれそうだ。



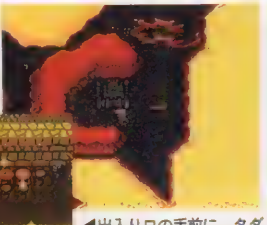
▶「闇のクリスタル」のうちの一つはジオット王の王座の裏の宝物庫にある。しかし、そのクリスタルもすでにゴルベーザに狙われていた……。

フローチャート No.③

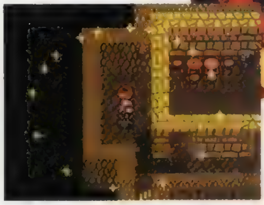
【バブイルの塔地下部その1】

地底地上をつらぬく、いにしえの塔

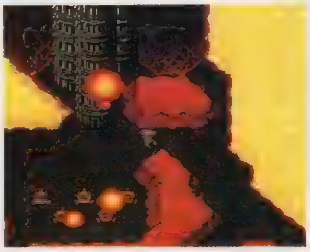
リディアという強力な仲間を得て、なんとかゴルベーザを退けたもののドワーフ城の闇のクリスタルをあと一歩のところで奪われてしまう。セシルたちはなんとかゴルベーザより先に残されたクリスタルを回収することをジオット王に提案するが、王は手薄になったバブイルの塔から奪われたクリスタルを取り戻すチャンスだという。それに同意したセシルたちはドワーフ戦車隊の援護を受け、地底世界の北西にそびえるバブイルの塔に侵入。そこでクリスタルを目指すセシルたちの前に現われたのはゴルベーザ直属のマッドサイエンティストであるルゲイエ博士。彼と彼の作ったモンスター・バルナバをなんとか打ち倒し「ルゲイエの鍵」を入手。昇ってくるときに入れなかった部屋へこれで突入！



▶ドワーフの城のなかには貴重なアイテムが無造作に置かれていたりする。取り忘れに注意して装備を充実させておこう。



◀出入り口の手前に、タダでHP＆MPの回復ができる便利なツボがある。外に出る前には必ず回復しておくようにしよう。



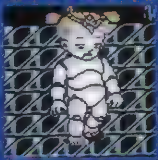
▶ドワーフの戦車隊が敵の注意を引きつけてくれているうちに塔の内部へ侵入するのだ。

戦術指南 ～キミだけに贈るBOSS攻略～

前半と比べてボスの数自体は少ないが、今まで以上の強敵が次々に登場！ 迷宮に入る前に装備のチェックをしよう。

1st BOSS 攻略フローチャート出現No.②

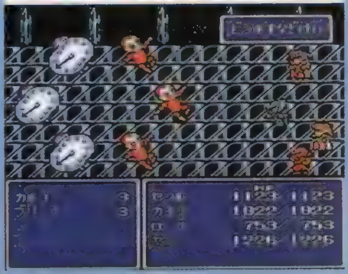
カルコブリーナ



DATA

攻撃力：106
攻撃回数：8(80%)
防御力：2
回避率：1(80%)
魔法防御力：25
魔法回避力：6(60%)
HP：5315
MP：41
ギル：5000
EX：12000

最初はカルコとブリーナというそれぞれ3体ずつ、2グループのモンスターとして登場。ところがそのどちらか1グループだけを残すように倒してしまうと、カルコブリーナという大きな人形のモンスターに合体してしまうのだ。この状態のときに炎・水・雷系の魔法攻撃をしてしまうと、たとえアイテムによるものでも同じ属性の全体攻撃で反撃してくるぞ。カルコブリーナになったら通常攻撃のみで戦おう。ところがこのカルコブリーナは一定のダメージを与えるとまた6体の人形に分裂してしまう。さいわい6体の人形のときは「砂時計」で動きが止められるのでこれを利用して短期決戦でカタをつけよう。



▲6体の人形状態のときに「砂時計」でカルコの動きを止めてしまえば楽勝。地下世界へ来る前に1つでも手に入れておくこと。

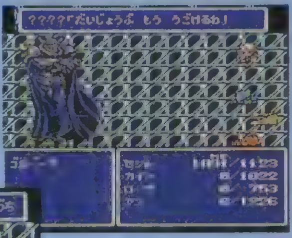
2nd BOSS 攻略フローチャート出現No.②

ゴルベーザ

DATA

攻撃力：88
攻撃回数：6(99%)
防御力：0
回避率：0(0%)
魔法防御力：0
魔法回避力：0(0%)
HP：?
MP：?
ギル：10000
EX：15000

戦闘の前半はイベントになっておりセシル以外の3人が気絶させられてしまう。本当の戦闘はリディアが助けに来た後から。手を抜いているかと思えるくらいゴルベーザの攻撃自体は弱い。しかし、仲間が戦闘不能状態で戦いを進めるのはかなりキツイ。コツはセシルが通常攻撃、リディアはアイテムでの回復。余裕をみて、まずローザから戦闘に復帰させよう。ゴルベーザは炎と聖なる力に弱いので、魔法やアイテムでそこを攻めていけばリディアと2人だけでの勝利も不可能ではないぞ。



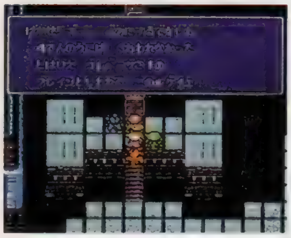
▲「FF」お得意のイベント戦闘。数ターンの間は自由に行動できるが、セシル以外は必ず戦闘不能になってしまう。ムダな行動でMPやアイテムを減らさないように。

◀リディアが助けに入ってきてからが本当の戦闘。2人で攻撃に専念してしまうのもよいが、確実さでは仲間を回復させてからじっくり倒すほうをオススメする。

〜ストーリー攻略〜② STORY DIGEST II

フローチャート No.③【バブイルの塔地下部その2】

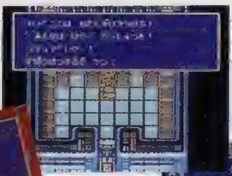
ヤン、バブイルの塔に散る!?



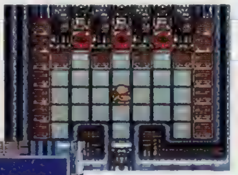
塔の4階にあった扉の中では、3体のゴブリンキャップたちが塔に備え付けられた大砲をコントロールしてドワーフの戦車隊に砲撃をあびせていた。セシルたちはゴブリンキャップを難なく倒し、大砲を破壊することに成功。ところが最後のワナにかかり、この部屋に閉じ込められてしまう。絶体絶命のピンチから脱出するためにヤンがとった行動とは？　パーティはヤンのおかげで脱出に成功する。

▲コミカルな性格だが、戦闘では気が抜けない。

▼崩れ落ちる塔からセシルたちを救ったのはシドの飛空艇だった。



◀ヤンは仲間を助けるため、自ら部屋に残る。それが彼の運命なのか？



▶ヤンの奥さんというのが後々登場するので、よく覚えておこう。

▲クリスタルは手に入らず、ヤンはいなくなる。バブイルの塔には今後もやって来ることになるが、何度来ても危険なところだと心得よう。

フローチャート No.④⑤⑥⑦【バロン城〜バブイルの塔】

エッジ登場！　父母の仇は俺が取る

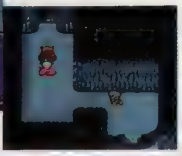
なんとか塔から脱出したのもつかの間、背後にはゴルベーザからの追手が迫っていた。もう逃げ切れない、そう判断したシドはセシルたちを地上へ向かわせ、自分は命を懸けて地上世界への出口を塞ぐ。地上でシドの弟子たちに飛空艇を改造してもらったセシルは、ホバー船でエブラーナ城近くの洞窟へ足を踏み入れる。洞窟の奥にはエブラーナの民が避難しており、さらにその奥で四天王のルビカンテとエブラーナ王子、エッジが戦闘の真っ最中だった。戦いに敗れたエッジを仲間に加え、再びバブイルの塔のクリスタルルームを目指す。順調に塔を降りるとクリスタルルーム直前でルビカンテに遭遇。全員の協力で辛勝、ついにクリスタル奪取か!?　と思われたとき、部屋に仕掛けられていた落とし穴によって最下層、地底部分まで落とされてしまう。

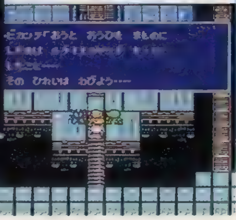
◀これで飛空艇でホバー船を運べるようになるぞ。

▼エブラーナの洞窟へ入るため、ホバー船を運ぶのだ。

▼エッジ得意の「かとん」も炎のマントを身にまとったルビカンテには効果なし。

▼単身でルビカンテに挑むエッジだが、結果は火を見るより明らか。





▲▶戦闘前にパーティ全員を回復してくれるルビカンテ。意外に紳士なのかも。

3rd BOSS 攻略フローチャート出現No.⑦

バルナバ

DATA
攻撃力：88
攻撃回数：8(95%)
防御力：0
回避率：0(0%)
魔法防御力：11
魔法回避力：3(60%)
ギル：2500
EX：5500
HP：4832
MP：31

ルゲイエ

DATA
攻撃力：18
攻撃回数：1(75%)
防御力：0
回避率：0(0%)
魔法防御力：11
魔法回避力：3(60%)
ギル：2000
EX：5500
HP：4836
MP：？

バルナバを先に倒すと……

ルゲイエを先に倒すと……

合体メカ

DATA
攻撃力：114
攻撃回数：9(90%)
防御力：1
回避率：1(40%)
魔法防御力：5
魔法回避力：4(40%)
ギル：2500
EX：20
HP：4510
MP：—

最初にバルナバとルゲイエで登場するが、どちらから倒しても最終的にはルゲイエボーグになる。ルゲイエを先に倒すとバルナバは自爆、バルナバが先でも合体メカが爆発。大ダメージは避けられないので覚悟しよう。

ルゲイエボーグにはこれといった弱点はない。攻撃力が高いので回復要員を決めないと全滅の危険も避けられない。

◀突然、パーティを回復するときもある。

ルゲイエボーグ

DATA
攻撃力：66
攻撃回数：6(90%)
防御力：1
回避率：1(50%)
魔法防御力：11
魔法回避力：3(60%)
ギル：4000
EX：10101
HP：8921
MP：—

4th BOSS 攻略フローチャート出現No.⑦

ルビカンテ

DATA
攻撃力：88
攻撃回数：8(75%)
防御力：3
回避率：2(25%)
魔法防御力：37
魔法回避力：8(80%)
ギル：7000
EX：18000
HP：34000
MP：16

▼ルビカンテのメイン攻撃はこの「かえんりゅう」。物理攻撃にはファイラで反撃してくるぞ。

ゴルベーザ四天王の一人、〝火のルビカンテ〟の名が示す通り基本的に冷気が弱点。氷系の武器を装備しておくのを忘れないように。ブリザガなどの冷気系の魔法も有効なのだが、ひとつだけ注意しておいてほしいのは「冷気系が有効なのはルビカンテがマントを開いているときに限る」こと。マントを閉じているときの冷気攻撃は逆に相手のＨＰを回復してしまう結果になる。それともうひとつ、ルビカンテは召喚魔法で攻撃されるとなぜか自分自身にブリザドをかけるクセがある。タイミングを見極めれば反撃を受けずに倒せる。

～ストーリー攻略～③ STORY DIGEST III

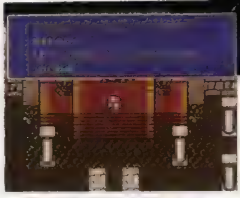
フローチャート No.⑧⑨⑩

【ドワーフの城～封印の洞窟】

クリスタルは誰の手に

最後の「闇のクリスタル」を入手するため、ジオット王の許しを得て封印の洞窟へ。封印を解くカギ、ルカの首飾りを使って洞窟内に入った一行を待っていたのは、生きた扉のモンスター「アサルトドアー」。「９ディメンション」という攻撃は問答無用で味方を戦闘不能にしてしまう。さらにクリスタルを守護する強敵がこの奥に潜んでいた。

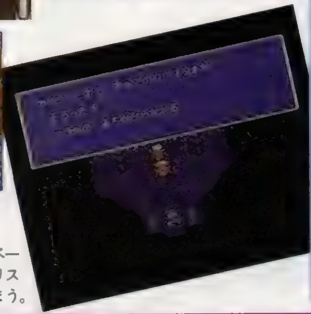
▲ドワーフたちによって、シドは救出され手厚い看護を受けていた。



◀ジオット王は、封印を解く首飾りを自分の娘に持たせていたのだ。

▼ジオット王の口から語られる伝説の「魔導船」とは一体……？

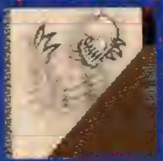
▲防ぐ手段がない、容赦ない攻撃。



▶カインが再びゴルベーザの術にかかり、クリスタルを持ち去ってしまう。

5th BOSS 攻略フローチャート出現No.⑪

デモンズウォール



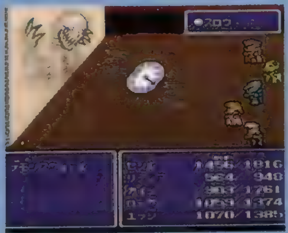
HP：28000
MP：70

DATA

攻撃力：84
攻撃回数：8(90%)
防御力：3
回避率：3(25%)
魔法防御力：29
魔法回避力：7(80%)
ギル：8000
EX：23000

クリスタルを奪おうとする者を押しつぶす悪魔の壁。画面左はじからどんどんパーティのほうに迫りながら攻撃してくる。攻撃力そのものはあまり高くはないので防御面を気にする必要はなし。このデモンズウォールのもっともコワイところは、右端まで迫りきったときの「クラッシュダウン」。これは残りＨＰに関係なく一撃で戦闘不能にしてしまう特殊攻撃で、連続でこれを喰らうとなす術はない。よって近づかれる前に叩くしかないのだが、デモンズウォールはＨＰも高く見かけ以上に素早い。スロウの魔法で相手の動きを押さえつつ、特殊な行動をする必要のないキャラにバーサクをかけて少しでも攻撃力を上げるなどの対処が必要。回復するヒマがあったら少しでもダメージをあたえるようにしよう。

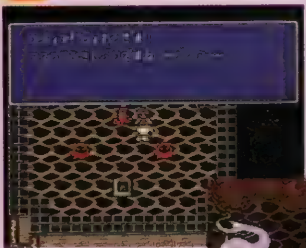
▼ボス戦では定番の白魔法がこれ。デモンズウォール戦では、味方に「ヘイスト」をかけると、石化作用を促進してしまうので敵にかける「スロウ」の方が有効だ。



▲攻撃力も高く詠唱時間の短い「バイオ」が重宝する。この戦闘はコレで決まり！

寄り道のススメ 幻獣の街に行ってみよう!!

地底世界のドワーフの城を少し北西に行った所にある溶岩の海に浮かぶ小島。ここに「幻獣の洞窟」がある。生物の体内のような洞窟を降りていくと突然街の中にワープ！ そこは人間との接触を拒む幻獣たちが隠れ住む「幻獣の街」だ。住人たちはみんな幻獣だが、街と言うからには道具などを売っている店もある。また街の奥には幻獣の王リヴァイアサンと女王アスラがおり、自分たちを召喚する資格を持つ者たちを待っているのだ。ちなみに洞窟のダメージを受ける床はレビテトの魔法で回避可能。

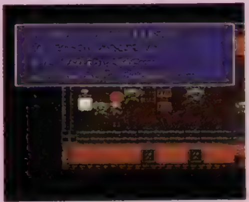


▲幻獣の街の図書館では、先に女王アスラと話していないと幻獣王リヴァイアサンはとりあってくれない。

▶アスラとリヴァイアサンの２匹の幻獣に戦闘で勝てばリディアが彼らを召喚できるようになるのだ。

シルフの洞窟も要チェック!

「幻獣の洞窟」のさらに北西にある「シルフの洞窟」。この洞窟の最下層にはシルフたちが住んでおり、なんと死んだと思われていたヤンとここで再会することができる。ただヤンは不明の状態で、目覚めさせるのは一苦労。だが、彼を目覚めさせることができればシルフたちの信頼を得てシルフを召喚魔法に加えられる。カギはヤンの奥さんが握っている。めんどうでもヤンの家を訪れてみよう。



▲シルフたちの手厚い看護もむなしくヤンは目を覚まさない。

▶そんなときこのフライパンで愛情のこもった一発。これは効く！

リヴァイアサン

HP：50001

リヴァイアサンは水の属性を持つため、雷系の攻撃に弱い。つまり「ラムウ」が天敵(?)。大ダメージを与えられるので多用していこう。「大津波」がきたらすぐに回復しないと続けてブリザラを連発してくるぞ。

アスラ

HP：31005

ケアルダやプロテスで身を守っているので勝ち目がないように見える。ところがアスラにリフレクをかけてしまうと回復手段がなくなり楽勝。こちらが攻撃しなければ、攻撃してこない特徴も有効に利用しよう。

オーディン

HP：20001

バロン城の地下で会えるオーディンは３回の通常攻撃のあと「斬鉄剣」で攻撃してくる。この「斬鉄剣」は確実に一撃死。よって３ターン以内に倒さなくてはならない。雷の弱点をついてひたすら攻撃あるのみ。

すべての謎を解くため、舞台は月世界へ!

いよいよ最後の舞台、月世界へ到着。マップ自体は狭く、訪れるべき場所も少ない。しかし、クリスタルのことや試練の山でセシルに話しかけた謎の声、ゴルベーザの背後に見え隠れする真の敵の正体など、すべての疑問に答えてくれる物語のカギが眠っているのがこの月世界なのだ。

【月世界攻略フローチャート】

12. 月の地下通路	月世界の洞窟どうしを結ぶ地下通路を抜けて「月の民の館」へ。
13. 月の民の館	月の民の生き残り、フースーヤからクリスタルについて聞かされる。
14. バブイルの巨人(地上)	地上で暴れる巨人の口から内部へ侵入、巨人の制御システムを破壊
15. 月の民の館	巨人の活動停止で月の館の封印が解け月中心部へ入れるようになる。
16. 月の地下渓谷	すべての戦いに決着をつけるため、悪の元凶が待つ月の中心を目指す。

クライマックスへ向けて

最後のダンジョンに入る前に、エリクサーはもちろんコテージもできるだけ多く買い込んでおこう。また攻撃に重点をおいた戦闘を最後までしたいなら、風魔手裏剣を買いだめしておくといい。ラストダンジョンはなんと12階層におよぶ広さを持っているので後述する強力な武具を手に入れ、しっかりレベルアップをした上で最終決戦に臨むよう心がけよう。

～ストーリー攻略～④ STORY DIGEST IV

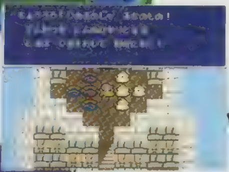
フローチャート No.⑪⑫

【ドワーフの城～月へ】

伝説の魔導船復活。星の海を渡れ!

ジオット王の言葉通り、ミシディアでは今まさに「魔導船」を復活させる祈りの儀式が行われていた。その祈りが天に届いたとき、海中深くから巨大な船が姿を現したのだ。それこそが伝説にある「龍の口より生まれし物」。星の海を渡る魔導船だ。セシルたちは魔導船に乗り込み、謎の声に導かれるまま月の世界へと旅立っていく。

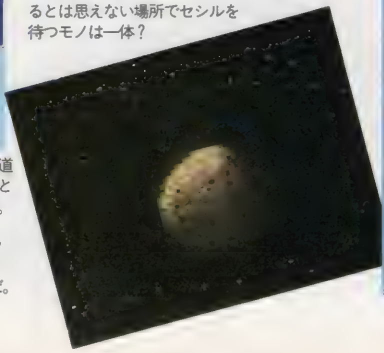
▲魚に似た見た目の「魔導船」。一瞬で月世界へと飛ぶことができる乗り物だ。



▲世界のため祈る魔道士たちの中にパロムとポロムの姿も見える。

◀宿屋代わりのベッドも完備。いたれりつくせりの船なのだ。

▼青き星を離れ、静寂の月世界へ。生物がいるとは思えない場所でセシルを待つモノは一体?



6th BOSS 攻略フローチャート出現No.14

①スカルミリョーネ

HP : 3523
MP : 31
弱点 : 飛び道具 聖なる力、炎

②ルビカンテ

HP : 34000
MP : 16
弱点 : 冷気

③カイナッツォ

HP : 5312
MP : 29
弱点 : 雷

④バルバリシア

HP : 8636
MP : 63
弱点 : 雷

過去に戦ったゴルベーザ四天王が連続で襲いかかってくる。①～④の順番で一定のダメージを与えるごとに次々入れ替わっていくのだ。攻撃力や防御力はパワーアップしているのだが、攻撃方法や弱点はそのまま。リディアやフースーヤは、それぞれの弱点である最大級の魔法を唱えておくといいだろう。あとは早い段階でシェルやプロテスなどを使い、防御面を充実させておこう。どうしても長期戦になってしまうのでエーテルなどのMP回復アイテムを用意しておくのも忘れないようにしよう。

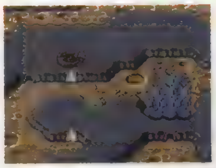
▲一番最初に出てくるスカルミリョーネの時点でシェルを唱えておけば、その後の戦闘がかなり楽になるぞ。

～ストーリー攻略～⑤ STORY DIGEST V

フローチャート No.⑫⑬【月の地下通路～月の民の館】

月の民の館で出会う老人の正体は？

魔導船でやってきた月。そこはただ荒れた大地が広がるだけの世界だった。その中にあって、目を引く美しい建造物「月の民の館」にはただ１人の月の民の生き残りフースーヤが一行を待っていた。すべての謎を解き明かすように、フースーヤは静かな口調で語り、セシルたちに数々の事実を語る。クリスタルがすべて敵の手に落ちた今、古代の邪悪な月の民が青き星を焼き払うために作り上げた最終兵器、バブイルの巨人復活が迫っていることも……。

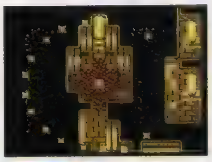


▲岩だらけの月の世界でも一際異彩を放つ「月の民の館」。

▼フースーヤはこの館でただ１人、世界を救える人間が来るのを待ち続けていた。

▼このクリスタルルームの下には悪しき月の民を封じた地下渓谷が広がっているが、現時点では進入不可だ。

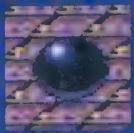
▼月には宿屋がないので、この館の回復ポイントを利用しよう。



▲月に置かれたクリスタルは、それぞれ意志を持っていた。

7th BOSS 攻略フローチャート出現No.14

防衛システム

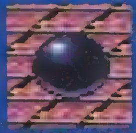


DATA

攻撃力	116
攻撃回数	[illegible]
防御力	5
回避率	[illegible]
魔法防御力	11
魔法回避力	[illegible]
ギル	0
EX	0

HP：3000
MP：47

迎撃システム

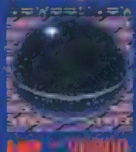


DATA

攻撃力	116
攻撃回数	0[illegible]
防御力	5
回避率	[illegible]
魔法防御力	11
魔法回避力	[illegible]
ギル	0
EX	0

HP：3000
MP：40

巨人制御システム



DATA

攻撃力	174
攻撃回数	[illegible]
防御力	4
回避率	[illegible]
魔法防御力	[illegible]
魔法回避力	[illegible]
ギル	10333
EX	60000

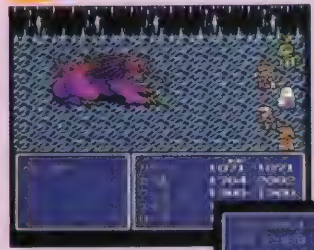
HP：30000
MP：127

一見ただの黒い球体に見えるコイツ。倒す順番を間違えると大変なボス。順番は「防衛（下の小さいヤツ）」→「制御（大きいヤツ）」→「迎撃（上の小さいヤツ）」の順番がベスト。逆に最悪なのは「制御」だけが残った場合。その状態になると「制御」は「物体199」という即死系の特殊攻撃をしてくる。召喚魔法などの全体攻撃を繰り返すと、この状況に陥りやすいので物理攻撃で順序よく倒していこう。

▲喰らえば間違いなく戦闘不能。アレイズで回復しつつ、バハムートやメテオでゴリ押しというテもあるがオススメはしない。

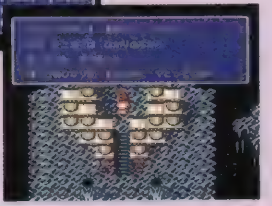
▶「防御」を倒すと全体攻撃の「とうかレーザー」がくるぞ。

寄り道オススメ 幻獣神の洞窟を訪ねて…



▲現時点でベヒーモスはかなりの強敵なハズ。攻撃力も高く魔法も効きにくいのだ。

月にある円系の丘に囲まれた洞窟がこの「幻獣神の洞窟」。そこには幻獣界とすべての幻獣たちを創造したまさしく幻獣の神、バハムートがいる。最下層にいる彼のところにたどり着くには侵入者を阻む３体のベヒーモスを倒さなくてはならない。このベヒーモスたちはかなり強いが、１度倒せば２度と現れない。めんどうでも１体倒すごとに地上に戻ってセーブすることをオススメする。



▶勝利すれば召喚獣として手を貸してくれるが、バハムートと戦うにはリヴァイアサンを召喚できることが条件だ。

バハムート

HP：45001

▲フースーヤを仲間にした直後が実は弱いとき。リフレクを唱えられる人数が多い方がイイ。

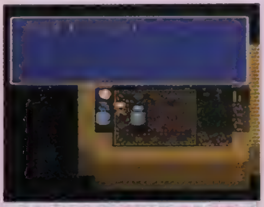
戦闘が始まると５からカウントダウンを始め、０になるとメガフレアを使ってくる。一瞬で全滅できるほどのダメージ量だが、実はこのメガフレアはリフレクではね返すことが可能だ。２人以上にかけておけば一撃で倒してしまうことができる。

FFⅣの謎、これはなんだ？

いよいよ最終決戦目前…なんだけどその前にキミはこんなアイテムを手に入れているだろうか？　ここにあげたアイテムたちはそのままではまったく役に立たないシロモノ。ただし、このカコミの情報をつなぎ合わせてよく考えてみよう。それぞれのアイテムや人物をバラバラに考えないで１つのつながりとして見てみると…。ホラ、どうしたらいいのかわかったでしょ。これでラグナロクに次いでゲーム中２番目の攻撃力を誇るアノ剣を手に入れることができる。

◀「幻獣神の洞窟」の地下４階（街でいえば一階）の宝箱から「ネズミのしっぽ」発見。

▶それと地上のミスリル村付近の洞窟にいるシッポおやじのアダマンタイトと交換。



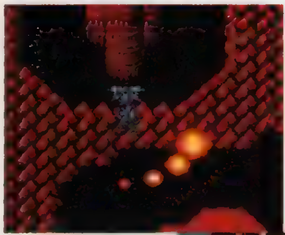
▲鍛冶屋のククロの家は、少しわかりにくい場所にある。地底世界の南東の端、ポツンと１軒だけある建物がそうだ。小さいので見逃さないように。

◀アダマンタイトがあれば、名匠ククロもやる気を出してくれるはず。さて結果は？

～ストーリー攻略～⑥ STORY DIGEST VI

フローチャート No.⑭ 【バブイルの巨人内部】

世界を焼き尽くす巨人復活!



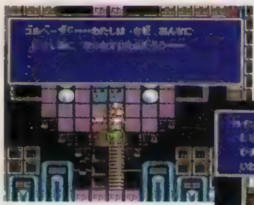
◀街や城よりははるかに大きく見える「巨人」。一体どれだけの戦闘力を秘めているのか。

フースーヤを連れて月から戻ってきたセシルたち。だが時すでに遅く「巨人」はその姿を現しまさに無差別攻撃を開始しようとしていた。セシルたちはドワーフの戦車隊とシドの飛空艇の砲撃に援護され、巨人がひるんだ隙に口から侵入。内部から破壊しようと試みる。が、その行く手に現れたのは倒したハズのゴルベーザ四天王だった。

▶シドの飛空艇の助けを得て、巨人の口に決死のダイビングを試みる。1度入ったら止めるまで出られない。

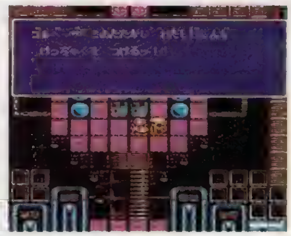
◀四天王の逆襲! それぞれの弱点は記憶している?

▶巨人内部で唯一のセーブポイント。拠点にするべし。



▲フースーヤの力で自分を取り戻すゴルベーザ。彼もまた操られていたのだ。彼の正体は?

▼やっとの思いで巨人の制御システムを破壊。あとは脱出するのみ。カインも正気にかえったようだ。

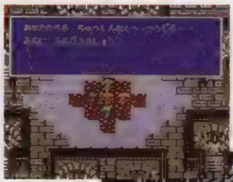


▲全てを悟ったゴルベーザは、自らの手で決着をつけるべくフースーヤとともに、月へと向かっていった。

フローチャート No.⑮⑯ 【月の民の館～月の地下渓谷その1】

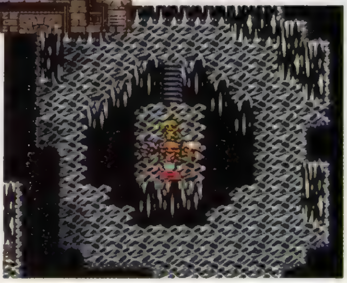
邪悪な月の民の待つ地下渓谷へ

ゴルベーザたちを追いかけて、月の世界に来たもののすでに彼らは月の民の館から続く広大な迷宮に入り込んでいた。セシルたちは月のクリスタルの助言を得て、ゴルベーザたちの後を追い地下迷宮へと潜入。そこには今までのモンスターとは比較にならないほど強力なモンスターが徘徊している。ゴルベーザを操り地上から人類を一掃しようとした邪悪な月の民の生き残り、ゼムス。彼を封印した月の中心へ続く迷宮は12階層におよび、ゼムスのもとにたどり着くことさえ困難を極める。ここでセシルたちは強力なモンスターの守護するアイテムを手に入れ装備を整えつつ先を目指す。



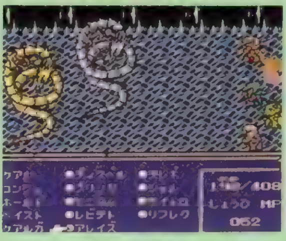
◀「バブイルの巨人」を倒していれば床のワープゾーンの封印は解けているハズだ。

▼ここから「館」に戻れるし、地下7階までならテレポも可能だ。危険なときはすぐ避難。



Check ラストバトルに臨む前に

とうとうラストダンジョンに突入! の前にもう1度自分のレベルと持ち物を確認してほしい。この辺で余裕をもって戦うには、パーティの平均レベルが50近くないとキツイ。また、戦闘を有利にする魔法は使えるか? アイテムは十分か? などもチェック。回復はアイテムで代用し、ムダにMPを使わない作戦がベターだ。



▲最低でもケアルガは唱えられないと、ザコ敵にすら苦戦を強いられてしまうぞ。

ハミングウェイ一族には会った?

▶「エーテルドライ」に「エリクサー」。高いけどオイシイ。

月世界のとある洞窟に住むハミングウェイ一族。地上にいた名前を変更してくれるネミングウェイの祖先らしい。彼らはハミングするばかりで役に立たない! と、思ったら1人だけ貴重なアイテムを売ってくれる道具屋だった。

地底で手裏剣を買おう!

エッジの「投げる」コマンドはどんな敵にも安定してダメージを与えられるので、ボス戦で非常に有効。しかし、投げる専用の武器「手裏剣」は地上では手に入らない。地下でも高価だが買っておいて損はない装備の一つだ。

▶やる気を取り戻したククロ。彼が売ってくれるのだ。

BOSS攻略の心得

ボスはどれも手強いけれど、勝てない相手はいない。下の表を参考に適正レベル以上で戦えばどんな相手でもすべて勝ち抜けるだろう。

対BOSS攻略のレベル

BOSS名 ＼ キャラクター名	セシル	カイン	ローザ	リディア	テラ	ヤン	ギルバート	パロム	ポロム	シド	エッジ	フースーヤ
ミストドラゴン	11	11	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
オクトマンモス	15	—	—	12	20	—	—	—	—	—	—	—
アントリオン	16	—	—	14	—	—	11	—	—	—	—	—
マザーボム	17	—	13	15	—	—	14	—	—	—	—	—
スカルミリョーネ	19	—	—	—	22	—	—	15	15	—	—	—
ベイガン	16	—	—	—	23	20	—	19	19	—	—	—
カイナッツオ	16	—	—	—	23	20	—	19	19	—	—	—
ダークエルフ(ドラゴン)	20	—	—	—	24	22	—	—	—	21	—	—
メーガス3姉妹	22	—	—	—	25	24	—	—	—	23	—	—
バルバリシア	22	24	23	—	—	24	—	—	—	23	—	—
カルコブリーナ	25	27	26	—	—	26	—	—	—	—	—	—
ゴルベーザ	25	27	26	25	—	26	—	—	—	—	—	—
ルゲイエ博士	28	30	28	28	—	29	—	—	—	—	—	—
ルビカンテ	32	33	32	31	—	—	—	—	—	—	27	—
デモンズウォール	37	38	37	36	—	—	—	—	—	—	34	—
四天王	45	—	44	42	—	—	—	—	—	—	42	50
巨人制御システム	45	—	44	42	—	—	—	—	—	—	42	50

～ストーリー攻略～⑦ STORY DIGEST VII

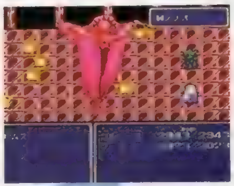
フローチャート No.⑮⑯

【月の民の館～月の地下渓谷その2】

ラストバトル！ 世界の運命は!?

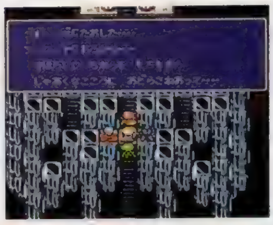
▲地下7階この部屋のセーブポイントが最後。あとはボスまで一気に駆け抜けるだけ、覚悟はいい？

▼見事な連係プレイで、邪悪な月の民ゼムスを倒すことに成功したゴルベーザとフースーヤの2人。



ついにゴルベーザたちに追いついたセシルたち。ところがゼムスはゴルベーザとフースーヤの2人によってすでに倒された後だった。勝利を喜ぶのも束の間、魂になったゼムスはより強力なモンスターゼロムスとして復活！ 再びセシルたちの前に立ち上がる。いよいよ本当の最終戦だ！

▶しかし、ゼムスの悪の精神だけがゼロムスとして、再びセシルたちに襲いかかる！

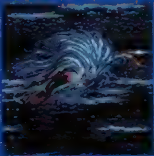


▲力尽きたセシルたちにかつての仲間たちの祈りが届き、もう一度活力が体にみなぎったのだ！

勇気、願い、みんなの祈り。それが世界を救うカギ！

8th BOSS 攻略フローチャート出現No.⑯

ゼロムス



DATA

攻撃力：？
攻撃回数：？
防御力：？
回避率：？
魔法防御力：？
魔法回避力：？
ギル：？
EX：？
HP：？
MP：？

いよいよラスボスとの戦闘開始。まずはゴルベーザ＆フースーヤ対ゼムス。次いで同コンビ対ゼロムスのイベント戦闘（操作不可）を見ることになる。そしてゼロムスがその圧倒的な強さでゴルベーザたちを倒した直後からセシルたちの戦いが始まる。敵の能力はまったくの未知数。対ゴルベーザ戦を見たかぎりでは魔法防御も完璧、攻撃力もケタ違い！ だがここまできたら後に退くことはできない。今までの戦闘で学んだテクニックを駆使して勝利をつかめ！ 感動のエンディングはもう目の前だ。

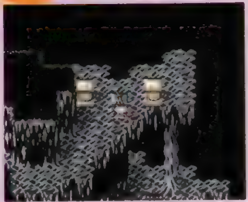
◀いよいよ最終戦スタート。回復アイテムの用意は十分だろうか。もう後戻りはできないぞ。

ついに真の敵がその姿を現す!!

ラスボスにそなえて

最下層に降りてくる前に回復は済ませてきただろうか？ セーブは？ 何が起こるか予測もつかないラストバトル。もう一度確認しよう。

寄り道のススメ 宝箱を守護するモンスターを倒せ！



▲武器は地下3・5・7（2個）・8階にある。触る前に体勢を整えよう。

ラストダンジョンには、超強力な武器を手に入れられるポイントがある。2本の柱にはさまれて武器が浮いていたら、それがそうだ。ただしその武器に触れた瞬間に、その武器を守護するモンスターとの戦闘に突入！ どの敵もかなり強力だから以下の攻略を参考にしよう。

タイダリアサン

HP：50000

入手アイテム:マサムネ

戦闘開始と同時に、大津波の2連発がくる。まずはそれに耐えよう。バハムートの召喚魔法が効くが、タイダリアサンは魔法には全体攻撃のブレイズで反撃してくる。回復をこまめに。

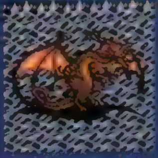
プレイグ

HP：33333

入手アイテム:ホーリーランス

「死の宣告」を全員にかけ、下手すると10カウント後に全滅する恐れがあるイヤな敵。そんなときは仲間を1人ワザと戦闘不能にしてから生き返らせればもう1度10から数え直しになる。

ダークバハムート



HP：60000

入手アイテム:ラグナロク

こいつは召喚魔法に反応してメガフレアを使ってくるトンでもないモンスター。さらに自分にリフレクをかけ、1人デルタアタックのフレア攻撃までしてくる。打撃中心で叩きつぶそう。

白竜

HP：32700

入手アイテム:ムラサメ

召喚魔法を使うと、「地震」で反撃してくる。が、それはあらかじめレビテトで浮いておけばノーダメージだ。味方を回復させつつバハムートで連続的に攻めれば簡単に倒せる。

ルナサウルス

HP：23000

入手アイテム:リボン

ザコとしてでてくるルナサウルスが2体一緒に出てくるだけ。アンデッドに属するので炎に弱いハズだが、魔法に対する防御力と回避が異常に高い。やはり肉弾戦をメインにいくべき。

ブシドーブレード

ハンザキがラスボスとして登場するのは通常のエンディングでしかなかった！　隠しボスと戦うための条件を大公開！

ジャンル	3D対戦格闘	価格	¥5,800(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	3月14日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

既存の格闘ゲームとは異なるコンセプトを持っているため、慣れないうちは戸惑うことの方が多いはず。しかし、技のコマンドやモーション、出すタイミングなどがわかってくると真剣勝負のおもしろさが見えてくる。敵の連続攻撃を後方移動で無効化したり、ギリギリで見切ってから反撃できるようになって初めて「一撃必殺」という言葉の持つ重みが理解できるのだ。対戦するときも心を研ぎ澄まし、自分が実際に戦場にいるつもりで戦ってみよう。息が詰まるほどの刺激的な対戦が楽しめるぞ！(ウ)

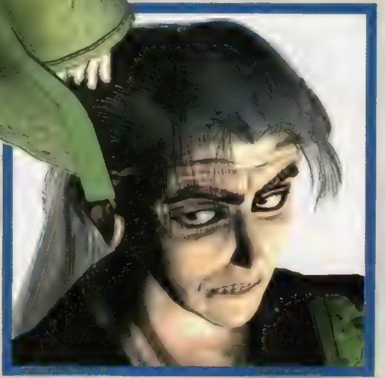
中ボス&ボスキャラを公開!?ヤツらを倒せ!!

カッツェ、サザンカに次ぐ中ボスとして登場するホッキョク・ツバメ。その容姿からもわかるように女性の刺客だが、かなり腕が立つので気を抜くとあっさりとやられてしまうだろう。彼女の武器は忍者刀。カッツェの拳銃やサザンカの特殊薙刀に比べると地味に感じられるものの、素早い身のこなしから繰り出される突き攻撃には注意が必要だ。

そして、ハンザキ。20年ほど前に空蝉と師範代の座を争ったほどの人物で、今回の騒動の黒幕とウワサされている。手にしているのは妖刀「夕霧」。果たして彼の真意とは？

ハンザキ

空蝉とは若い頃からライバル関係にあった、鳴鏡心当流の師範代。残忍な暗殺指令を出すようになったのは、念が宿った妖刀に洗脳されたからだといわれている。以前は"陰"との関係を崩そうとしていたほどの人物だったが。身長182cm、体重85kg。



ホッキョク・ツバメ

空蝉ら古株のメンバーと昔から一緒に仕事をしてきた、みんなからも一目置かれているアネゴ肌の人物だ(ちなみに43歳)。忍者専用に作られた「流星」という名の刀を愛用し、スピーディーな攻撃を得意としている。ただし切れ味は日本刀に劣るため、突き攻撃をよく使う。身長172cm、体重66kg。朝鮮半島出身。

なんとカッツェが使えることが判明！

「チャンバラ・モード」においてノーコンティニューで100人斬りを達成すると、中ボスの拳銃使い、シュヴァルツ・カッツェを使えるようになるのだ。ただし、彼は対戦専用キャラであり、「ストーリー・モード」では使えないんだけどね。なお、「オプション」は初期の状態(難易度／難、転倒率／低など)でないと、契約は成立しないので注意。

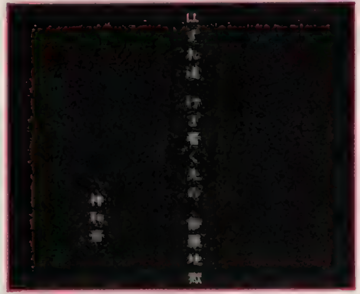
©1997 スクウェア/ライトウェイト

「ストーリー・モード」で真のエンディングを見るための条件が判明した!?

▶メニュー内には過去に見たムービーを再現するモードがある。エンディングが2種類あることはわかっていたが…。

隠しボス（右の写真参照）の存在が明らかになったのだ。ただ、モザイクつきなこともあって、残念ながら詳細は不明なまま（隠しボスが複数人いるというウワサもある）。以下の条件を満たして隠しボスを出し、倒せば真のエンディングに到達できるようなので、ぜひ挑戦してもらいたい。

条件その1 バッドエンドを迎えてはいけない！



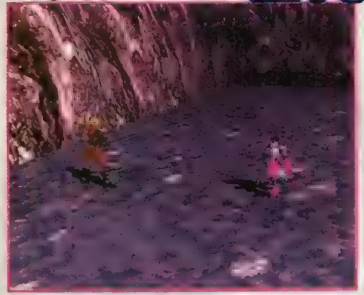
▲バッドエンド画面（の一例）。これが出た時点でゲームオーバーになってしまうのだ。

当たり前のことだがバッドエンドを見てしまうとダメ。武士道から外れた卑怯な戦い方をするとこうなってしまうので気をつけよう。卑怯な戦い方の具体例は右の写真のとおり。まだ構えを取っていない相手を攻撃したり、段差を登っている相手を上から攻撃するとバッドエンドが確定してしまうというわけ。ただし、卑怯な戦い方をしていても、５人目の追っ手に勝つまではバッドエンド画面にならないので注意（６人目以降は即座にバッドエンドになるぞ）。

こんな戦い方をするとバッドエンド！

↑前口上中の敵を攻撃　↑無防備な敵を攻撃

条件その2 自力で天守閣跡まで行かねばならない！



▲稲生洞窟。城跡ワールド内を走りまわり、追っ手（ＣＯＭ）をここまで誘導するのだ。

４人目の追っ手までとは八尋の通りで戦えるため、フィールド移動をせずにすませている人も少なくないはず。しかし、それでは絶対に真のエンディングには到達できないのだ。４人目の追っ手との勝負がつく前に自力で天守閣跡まで行く。穴に飛び込んでみてもいい。そして稲生洞窟内で迎え撃つのだ（足を負傷していない限り、敵も稲生洞窟まで追いかけてくる）。この戦いに勝利すれば、それまでに倒した人数に関係なく５人目の追っ手が登場するぞ。

▶勝手に稲生洞窟へと移動していくデモ画面。これを見てしまうと真のエンディングには到達できない。

◀１人目の追っ手を天守閣跡まで誘導したところ。このまま稲生洞窟へ入れば２～４人目をスキップできる。

条件その3 ダメージを受けてしまってはいけない！

▲ある意味、もっとも怖いのが風門のサブウェポン。当たった瞬間すべてが水の泡に…。

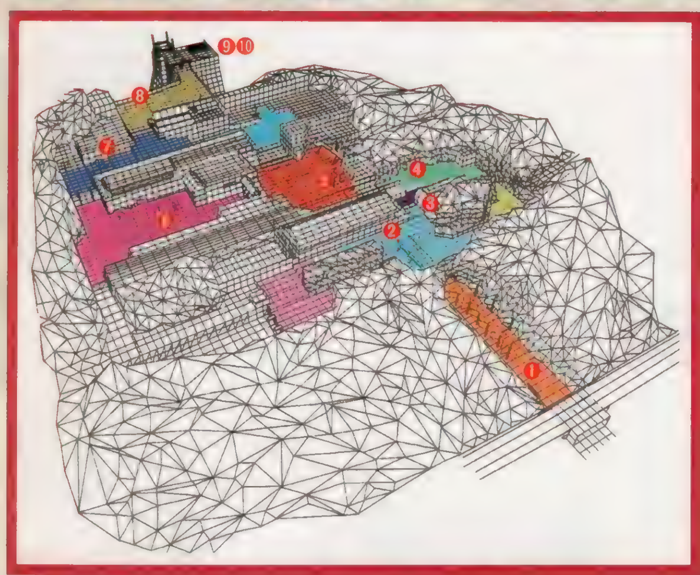
ここにあげた３つの条件でもっとも厳しいのがこれ。一撃必殺となる攻撃はもちろん、それより浅い攻撃であっても喰らった時点で真のエンディングを断念するはめになる。腕や足を負傷したり、包帯を巻いているキャラは、通常のエンディングしか見ることができないのだ。そのためにも間合いに気をつけ、敵の攻撃はすべて避けるなり防御するなりしよう。攻撃する場合も手数の多い技や飛び込みつつ決める技を狙い、反撃を受けないよう注意することが大切だ。

▶マイキャラがこんな姿になっていたらダメ。包帯をした段階で真のエンディングは諦めざるをえないのだ。

◀フィールド内の段差はダッシュからのジャンプで一気に登りたい。でも後ろから落ちてしまったらダメだ。

天守閣跡への道

真のエンディングを見るためには、隠しボスを登場させないといけない。そのためには天守閣跡に行く必要がある。ここでは移動ルートと共に各フィールドでの注意点を紹介しよう。



①八尋の通り

スタート地点。試合前からL１ボタンを押しておき、始まったら✚キーをチョンと下に入れよう。これで接続エリアまで走ってくれるぞ（L１ボタンは押し続けること）。

②迷ひ橋

橋を渡ったら右奥の五行館跡を目指す。左へ行って矢来堀を経由したり、橋を飛び降りて一条の滝を目指してもいいが、遠回りになるので注意。段差部分はジャンプで。

③五行館跡

非常に狭いフィールド。立て続けに接続エリアを通ることになる関係で、敵とかなり接近することになる。背後から斬られたりしないよう、十分に気をつけよう。

④竿の廻廊

ルートを真上から見ると、Uの字になる（勢い余って一条の滝方面まで行かないように！）。ここに来たらすぐ竹が密集している段に登り、引き返す感じで走っていこう。

⑤追手門

２種類のルートがあるが、本誌では泥にまみれずにすむ桜馬場ルートを採用している（水鏡堀ルートでもOK）。敵のスキをついて一段上がったら、桜馬場を目指そう。

⑥桜馬場

東の曲輪とは異なり、上の段に登る必要がない。ルートを間違えないようにしよう。もしも追いつかれそうになったら円を描くように走り、敵の空振りを誘うといい。

⑦松の段

ここでは３回、上の段に登ることになる。よじ登ってもいいけれど、飛び乗れるように練習しておこう。ボタン操作はランニング中にR２→R１と押すだけ。簡単なはず。

⑧栗積櫓跡

風に向かって走る関係で、かなり操作しづらい。天守閣跡に移動した直後に段差を登ることになるため、追いかけてきた敵とすれ違う形で接続エリアに入りたいところ。

⑨天守閣跡

工事中であるため、様々な障害物が存在している。天守閣跡に入ったら右方向に行くと、稲生洞窟へ続く縦穴にたどりつける。この穴にはジャンプしない限り入ることはできないので注意。

［フィールド説明］"陰陽の迷ひ城"の頂上部分。現在は天守閣を復元するための工事が行われている。敵に攻め込まれたときに使用する秘密の抜け道も、このフィールドとつながっている。

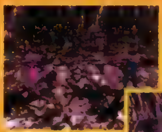
◀他のフィールドが古風な作りだったこともあり、妙に人工的に見える。

▶これが稲生洞窟へと続く縦穴。足を負傷すると入れなくなるのだ。

⑩稲生洞窟

天守閣跡の穴から飛び降りた先。下の段には水が流れているが、かなり浅いため、足を取られることはない。ここでの戦いに勝てば、城跡ワールドから脱出できるのだが……。

［フィールド説明］古代から存在するといわれている鍾乳洞窟で、抜け道として利用されていた。人がかろうじて通れるほどの道を伝っていくと、城跡と反対側の斜面に抜けることができる。



◀洞窟についた時点で仕切り直し。敵の前ロ上中に攻撃しないこと！

▶デモ画面を見た場合も５人目とはここで戦うことになる。勝てるか？

ボスの登場条件

「ストーリー・モード」のカギを握る隠しボスの出現条件を下にまとめてみた。上のルートマップと共に、真のエンディングを見るため役立ててほしい。

右は、追っ手として出てくるキャラとその武器を表にしたもの。１人目を稲生洞窟まで誘導すれば、２～４人目とは戦わずにすむ。一応、参考まで。

一、卑怯なことは絶対にするな！
一、自力で天守閣跡まで行け！
一、ダメージを受けないように戦え！

キャラ名	１人目	２人目	３人目	４人目	５人目
蛍火	御門（セイヨーツルギ）	黒蓮（金槌）	辰美（打刀）	風門（打刀）	空蝉（セイヨーブレード）
辰美	黒蓮（セイヨーツルギ）	御門（レイピア）	空蝉（打刀）	蛍火（セイヨーブレード）	風門（薙刀）
御門	風門（セイヨーブレード）	空蝉（キシドーソード）	黒蓮（レイピア）	辰美（打刀）	蛍火（セイヨーツルギ）
黒蓮	御門（打刀）	蛍火（セイヨーツルギ）	空蝉（キシドーソード）	風門（金槌）	辰美（野太刀）
空蝉	辰美（金槌）	御門（セイヨーブレード）	蛍火（打刀）	風門（野太刀）	黒蓮（レイピア）
風門	蛍火（野太刀）	空蝉（金槌）	黒蓮（キシドーソード）	辰美（打刀）	御門（薙刀）

武器コマンド

前号に引き続き、今回も新たに公開された武器別のコマンドリストを掲載するぞ。前回紹介しきれなかった基本技1つをのぞいて、すべて連続技だ。ただしこのゲームの性質として、連続技を決めたからといって必ずしも勝てるとは限らない。技を仕掛ける際には、こちらにもある程度のスキが生じるから、やたら刀を振り回しても勝つことはできないのだ。「この技でフィニッシュを」という考えはこの際捨てて、「すべての技は最後の一撃を打ち込むためのプロセス」と考えよう。そうすることによって対COM戦や対戦プレイにおいて、駆け引きの楽しさというものが生まれるだろう。

【表の見方】基＝基本技、応＝応用技、上＝上級技、ア＝アレンジ技。

✚キーの操作はコレだけ!

「BB」のコマンドは、従来の格闘ゲームとは操作形態が異なることは、もう実感していることだろう。実はキー操作のパターンは、下の6種類から構成されている。これさえ覚えておけば、技表を見なくてもある程度の技は出すことができるのだ。↑や↓は避け攻撃なので、実質4種類覚えておけばOKだぞ。

- ↑＋攻撃ボタン
- ←＋攻撃ボタン
- ↓＋攻撃ボタン
- →→＋攻撃ボタン
- →＋攻撃ボタン
- ←→＋攻撃ボタン

打刀（うちがたな）

応 回転飛び込み叩き付け（かいてんとびこみたたきつけ）

上段の構えから……

✕△

[illegible]

応 払い突き（はらいつき）

正眼の構えから……

←→○○

[illegible]

ア 内式・墨流し（ついしき・すみながし）

下段の構えから……

→→✕

[illegible]

応 十文字（じゅうもんじ）

下段の構えから……

△✕

[illegible]

ア 踏み込み袈裟斬り（ふみこみけさぎり）

上段の構えから……

→→○

[illegible]

ア 踏み込み回転斬り（ふみこみかいてんぎり）

上段の構えから……

→→✕

[illegible]

セイヨーツルギ

応 鎌いたち（かまいたち）

上段の構えから……

△○○

[illegible]

応 片手裾払い回転袈裟斬り

中段の構えから……

✕△

[illegible]

上 [鳴鏡流秘剣]千本通し

上段の構えから……

←→○○○○○

[illegible]

応 菩薩斬り（ぼさつぎり）

下段の構えから……

→✕○△

[illegible]

上 破車

上段の構えから……

→→→○

[illegible]

上 [鳴鏡流秘剣]観音返

中段の構えから……

○○△、✕

[illegible]

上 楔打

下段の構えから……

✕△

[illegible]

ブシドーブレード

セイヨーブレード

応 片手垂直包み

上段の構えから…………
△ × △
[illegible]

応 片手袈裟斬り三重

中段の構えから…………
○ ○、○
[illegible]

応 豺狼

下段の構えから…………
← ○ △
[illegible]

ア 踏み込み片手足払い

下段の構えから…………
→ → ×
[illegible]

レイピア

応 中心突き二連

上段の構えから…………
○ ○
[illegible]

応 飾り墨まとい

下段の構えから…………
× ○
[illegible]

応 突き三連

中段の構えから…………
△ ×、△
[illegible]

上 踏み込み裏打ち

上段の構えから…………
← → ○
[illegible]

ア ひねり曲突き

上段の構えから…………
→ → △
[illegible]

ア 鷹威

上段の構えから…………
← → ○
[illegible]

キシドーソード

基 右かわし薙払い

上段の構えから…………
↓ ○
[illegible]

応 脳天砕き二連掬い上げ

上段の構えから…………
△ △、×
[illegible]

応 八尋夕日

中段の構えから…………
○ ○、×
[illegible]

上 山颪

上段の構えから…………
← → △
[illegible]

応 打ち払い脳天砕き

下段の構えから…………
← ○ △
[illegible]

ア 裂爆砕

上段の構えから…………
→ → △
[illegible]

ア 脳天砕き三連

上段の構えから…………
△ △、△
[illegible]

ア 丙式・弓削斬

中段の構えから…………
→ → ×
[illegible]

ア 鳴動旋風斬り

下段の構えから…………
× △、○
[illegible]

金槌（かなづち）

応 袈裟胴殴り（けさどうなぐ）
上段の構えから……
○○
[illegible]

応 袈裟包み（けさつつ）
中段の構えから……
○△、○
[illegible]

応 前進縦殴り二重（ぜんしんたてなぐ ふたえ）
下段の構えから……
△△
[illegible]

ア 横縦殴り（よこたてなぐ）
下段の構えから……
←→○△
[illegible]

野太刀（のだち）

応 袈裟斬り二重（けさぎ ふたえ）
上段の構えから……
○○
[illegible]

応 掏い胴払い（すくどうはら）
正段の構えから……
←→○○
[illegible]

上 真直叩き斬り（しんちょくたたぎ）
上段の構えから……
→→△
[illegible]

応 十文字（じゅうもんじ）
下段の構えから……
△×
[illegible]

ア 露払い（つゆはら）
正段の構えから……
←→○
[illegible]

ア 露払い袈裟斬り（つゆはら けさぎ）
正段の構えから……
←→○○
[illegible]

薙刀（なぎなた）

応 胴打ち返し（どうう かえ）
上段の構えから……
○○
[illegible]

応 斜め打ち裾払い（ななう すそはら）
正段の構えから……
○×
[illegible]

応 茜紫電（あかねしでん）
下段の構えから……
○○
[illegible]

上 不知火返し（しらぬいがえ）
正段の構えから……
→→△
[illegible]

上 霞箒（かすみぼうき）
下段の構えから……
←→○
[illegible]

ア 脛こすり（すね）
正段の構えから……
←→○
[illegible]

ア 振り降ろし二段胴打ち（ふ お にだんどうう）
上段の構えから……
△△、○
[illegible]

ア 突き三段（つ さんだん）
正段の構えから……
→○○○
[illegible]

ア 四方突き（しほうつ）
下段の構えから……
←→△○×○
[illegible]

悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～

キミの見たエンディングは「本物」ではない？
さらなる探索を始めるための情報をお贈りしよう！

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	3月20日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

右手・左手に装備するとき、探すのがめんどくさいな～と思ってる人へ。装備画面で△を押すと、剣やこん棒、盾などのジャンル別に並びかえてくれます。また、鎧やマントなども選択画面で△を押すと、指定したアイテムが黄色になり並び変えることができます。アイテムが増えてくるとゴチャゴチャになるので、この機能を使って整理しましょう。他にもマニュアルに載っていない操作があり、これを使わないと倒せないボスがいたりするかもしれませんが……たぶん先のことです。（鼻血）

"DRACULA X" CHECK POINT NO.1

予想外？それとも予想通り？ リヒター＝ベルモンド（前回の主人公ヴァンパイアハンター）は敵だった!?

闘技場で登場したリヒターのセリフを聞いて「ピン！」ときたプレイヤーも多いかもしれないけど、今回の『月下の夜想曲』では、ベルモンド家の血を引く男が敵として登場する（シリーズ全体では2度目）。もちろん、リヒターを倒さなければ先には進めない。この戦いはちょうどゲームの中盤あたりで、前半部分の最後を飾るバトルとなる。

A. 聖なるめがねを装備していない場合

←ドラキュラ復活を企むリヒター？

◀まさか、ドラキュラを倒したら復活させ、また倒したら復活……って、永遠に続ける気なのか？

▶「俺の血が戦いを求めてる」って、まるでサ●ヤ●のようなセリフ。前作の戦いに不満が残ったのか？

→戦いを求めて止まない呪われた血…

かつてドラキュラがいた場所に、今、何があるのか。おそらく多くの人は聖なるめがねを入手する前に（あるいは装備しないまま）ここへやってきて、リヒターと戦うハメになるだろう。しかし、ここでリヒターを倒すとエンディングに入るが、それは真のエンディングではない。そう、このゲームはマルチエンディングになっているのだ。

リヒター攻略

リヒターは聖の属性を持つので、ホーリーバスターと聖なるむねあてを装備。ホーリーバスターでなければダメージを与えられないのだ。クロスを盾でガードすることも必須。

↓ エンディングへ

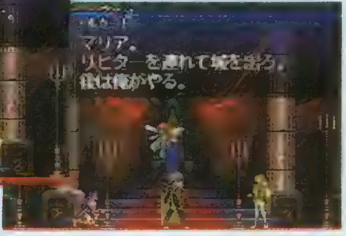
B. 聖なるめがねを装備している場合

聖なるめがねは、城のどこかでマリアからもらうことになる。これを装備して城の最上部に行くと、リヒターとのイベントが始まるぞ。バトルに入ると、リヒターの上に緑色の玉が浮遊しているが、聖なるめがねはこの玉を見破るアイテムなのだ。玉を破壊すると、前作でドラキュラを復活させたシャフトが現れる。前作をプレイした人は、「またか!!」と思ったかもしれないね。このあとはオートデモで、シャフトを追って逆さ城へワープするのだ。

◀▲操られたリヒターを助けるには、緑色の玉を壊すしかない。それにしても前作で倒したシャフトに操られるリヒターって……実は弱い？

シャフトの後を追って…………そして……

▼逆さ城では、マリアもリヒターも登場しない。孤独な戦いが始まるのだ。



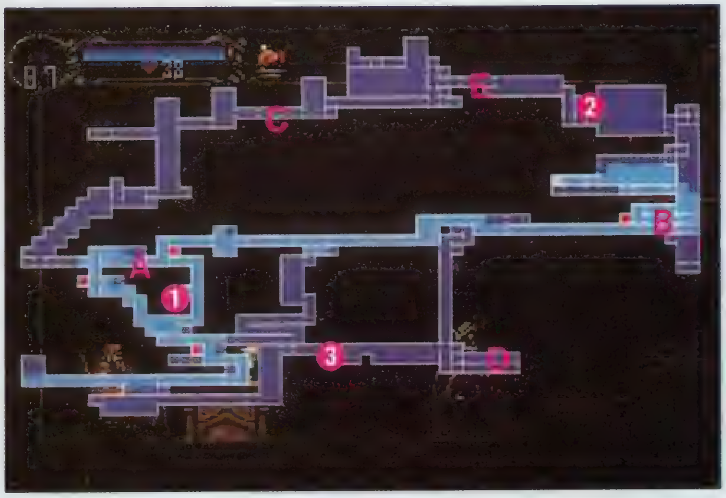
▲マリアには自分で助けるだけの実力があるハズなのにね（前作参照）。

↓ 逆さ城へ………

ところで、アルカードって、やっぱりあの彼なんでしょうか？

前号の「はじめて物語」でも触れたことなのだが、やはり今なお未解決なのが、アルカードは、実はあの『悪魔城すぺしゃる　ぼくドラキュラくん』の主人公・ドラキュラくんではないのか？　という疑問。ドラキュラの息子という設定は共通してるしね。

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



"DRACULA X" CHECK POINT NO.2

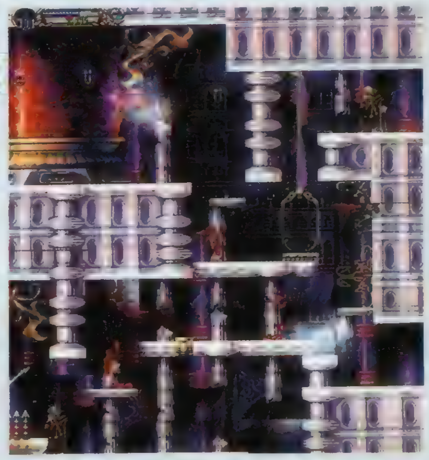
蔵書庫で手に入る 城の地図

蔵書庫で買うことができる城の地図は、全体の約半分程度を表示している。狭そうに見えるけど、実はけっこう広い。

このマップには、当然隠し部屋は記載されていない。の・だが、隠し部屋に通じる扉の位置を特定することはできる。マップを買ったら、隅々までよく見てみよう。また、そのエリアは通ったからといって、それでおしまいにしないように。実はマップのクリア率（ファイル選択時に表示）がエンディングに深く関係しているのだ。詳しくは公開できないが、クリア率のパーセンテージによって、何かが変化していくぞ。

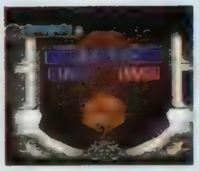
❶複雑な地形

序盤の展開から、マップは複雑でしかも似たような地形のため非常に迷いやすくなっている。セーブポイントを見逃したら、どこに通じているかマップを開いてもわかりにくいのだ。ここで紹介しているのは、最初のボスまでの周辺マップ。すでに地形は頭に入っている人も多いと思うが、逆さ城に入ると部屋のつながりがわかりにくくなっているので、本を逆さにして参考にしてほしい。また、隠し部屋の位置を探すためにも、十分役立つハズだぞ。



上書きしますか？

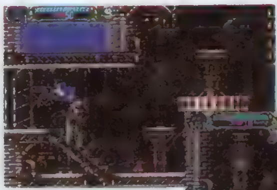
はい・いいえ



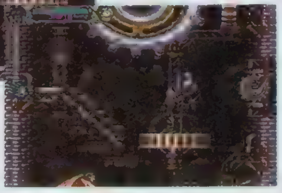
ちょっとした注意だが、２回目以降のセーブ画面では、必ず「上書きしますか？」と問われる。ここで「はい」を選ぶとロードしたデータが更新されるのだが、「いいえ」を選ぶとそこまでのデータで新しいファイルが作られるのだ。マップ探索の途中経過が必要になる可能性もあるので、頭の片隅に覚えておいてほしい。

❷時計塔

時計で止めれば簡単だけど、それがない場合はそうとう難しい時計塔。城の地図には扉の位置が記されているが、簡単にはわからないようになっているぞ。剣で斬りつけると回る歯車とか、いかにも怪しいものがあるけど、この秘密、解けたかな。



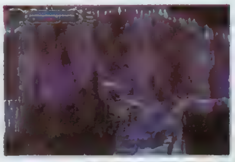
▼時計塔には、ある秘密が隠されているぞ！　敵から逃げ回ってばかりではクリア率にひびくのだ。



▲触ると石化するメデュウサヘッドも飛んでいて、うっとうしい。逆さ城ではさらにスゴイことに…。

❸焉道への行き方

地下水脈にある怪しげな橋。この謎を解くには、２段ジャンプが必要だ。滝の段差から２段ジャンプで向こう岸に渡ると、壁にボタンがある。このボタンを押すと、橋の近くにスケルトンエイプが現れるのだ。もうおわかりですね？　誘導して橋を壊そう。



◀１段下の部分から飛ばないと、向こうには渡れない。上からでは天井に頭がつかえてしまうのだ。

▲このメッセージの意味がわからないと、謎が解けないのだ。

◀少し離れた場所にいるので、ここまで誘導しよう。

ペリガン＆ギャイボン

ＳＦＣ版では自らジャンプしていたペリガンだが、自分では跳躍できなくなったのか、ギャイボンに持ち上げられるようになっている。しかも逆さ城でザコとして登場するときは、のみ男より弱いレベル。でもギャイボンが何匹も登場するエリアは手ごわいぞ。

A

ドッペルゲンガーLv.10

ドッペルゲンガーは今までにも何度か登場していて、シモンやラルフの姿をしていた。今回はアルカードの姿で動きがすばやく、アルカードよりも強いはずだが、目の前に聖水を落として誘導すれば、勝手に突っ込んでくれる。

B

ヒポグリフ

う～ん、このボスに負ける人が果たしているのだろうか。このゲームのボスキャラの中でも１、２を争うその弱さ。戦いながら、ほんとにこれだけで終わるのだろうか。第２、第３の恐ろしい攻撃が待っているのでは？と思わせるが、何もなし……。

C

スキュラ

基本的にボスはオノを使って倒すことが多いのだが、スキュラは聖水が有効。水の泡を聖水でガードし、しかもスキュラテイルにもダメージを与えられる。このゲームではどのサブウェポンを使うかで、ボス攻略が簡単にもなり、難しくもなるのだ。

D

マルファス

時計塔でヘロヘロになったその先に待っているボス。ちなみに、このキャラクターも逆さ城にザコとして登場する。このゲームのボス攻略では、攻撃のヒマを与えず連続的に攻めていくことが、テクニックの一つといえる。マルファスもその方法で倒せるボスだ。

E

そういえば、デスの役目も共通しているような気がします。

「アルカード＝ドラキュラくん」説にこだわってみると、デスの最初の役目も気になるところ。今回も最序盤でデスが登場してアルカードソードなどの武器や特殊能力なんかを奪うのだが、GB版『悪魔城すぺしゃる～』でも同じような意味のシーンとセリフがある。

"DRACULA X" CHECK POINT NO.3

逆さ城でアルカードを待つ 10体のボスキャラクターをチェックしていこう

逆さ城（ウラ面）のボスは、オモテ面でボスがいた場所に登場するので、どこにいるかということはわかりやすいだろう。が、しかし、それまでに入手した武器やアイテムなどの進行状況によっては苦戦を強いられるかもしれない。戦術指南に頼るのも１つの手かもね（このページのボスは、戦術指南の登場順に並んでいます）。

おおこうもり　BOSS.1

オノがあれば楽勝だけど…

逆さ城に入って最初に戦うことになるボス。空中を飛んでいるため、２段ジャンプを使って攻撃することになるが、それでも届かないことが多いので、オノを装備してから戦った方がいいだろう。風圧で飛ばされないように、真下に回り込んで攻撃するようにしよう。

ミイラ男　BOSS.2

戦術指南の謎は解けたかな？

毒霧や包帯で攻撃してくるため、一定の距離を保って攻撃しよう。不用意に近づくと、つかまれて投げ飛ばされるぞ。射程の長い武器があればベストだ。なお、戦術指南では不思議な倒し方をしているが、アレはある武具を装備すると召喚できるキャラクター。知ってる？

メディウサ　BOSS.3

しゃがみ斬りでハメられる

接近してしゃがみ斬りをしていれば、ズリズリと後ろに下がっていき最終的にはハメられる。石化光線もボスの近くでしゃがんでいる限り当たらないので、石化防止のミラーキュイラスを敢えて装備する必要はないだろう。歴代メディウサの中では最弱というウワサもある。

フランケン　BOSS.4

思わず笑いを誘うデカ頭

持っているハンマーは、回転が終わった直後など、攻撃してくる前には当たり判定がないので、触っても大丈夫。見た目よりかなり近づけるぞ。回転は２往復半なので、覚えておけば丸まってる状態から、元に戻るときのスキにかなり攻撃できる。パターンがわかれば簡単。

デス　BOSS.5

長期戦は禁物。速攻で撃破しよう

受けたダメージによって数段階に攻撃を変えてくるが、連続的にダメージを与える（つまり攻撃のヒマを与えない）とほとんど攻撃を変えることなく変身する。変身後は、しっぽと攻撃前のカマには当たり判定がないので、デスを素通りして後ろに回り込もう。

ドッペルゲンガーLv.40　BOSS.6

これまたパターンで簡単？

ドッペルゲンガーは、誘導すれば必ずといっていいほど同じ動きをしてくる。これは戦術指南を見てもわかる通り、ジャンプすればドッペルゲンガーも（その名の通り）ジャンプするのだ。ジャンプ中はほぼ無防備となるので、そこが攻撃のチャンス。パターンにハメよう。

ラルフ&グラント&サイファ　BOSS.7

かつての友か、それとも幻？

この３人は、『悪魔城伝説』でともに戦った（一緒にに戦ったのはラルフだけだが）仲間たちだ。もちろん本人ではなくニセモノだが、当時を思わせる攻撃をしてくるぞ。ラルフ・フェイクを倒したあとの、ゾンビ化（？）したラルフのガタガタした動きが笑える。

ベルゼブブ　BOSS.8

いわゆるハエの王です

ムシに触ると毒化するが、あまり気にしなくてもいい。それよりも痛いのはハエの体当たり。ダメージがけっこうデカイので、霧や剣で確実に回避するか、倒すことが大切だ。ベルゼブブを倒すにはまず足を斬り落とし、右側にある足場からオノで攻撃すればいいぞ。

ガラモス　BOSS.9

ゲーム中最強を誇る魔界の王

『ぼくドラキュラくん』の最終ボスだったガラモス。その破壊的な強さはゲーム中最強レベルだが、倒し方がわかれば意外に簡単かもしれない。電撃を霧で回避し、足の間に入って攻撃しよう。このとき踏み出してくる足の間合いがつかみづらいので、霧になるタイミングが重要だ。

シャフト　BOSS.10

ドラキュラを復活させた張本人

前作に続き重要な役どころのシャフト。前作ではゴースト化して２度戦ったが、今回は１度しか戦わない。でもこのあとにヤツが控えているので、サブウェポンは温存して使わないほうがいいかも。電撃で挟み撃ちにしてくるときは、霧で回避すればＯＫ。強くないのでサクっとね。

ヴァンパイアハンター、ベルモンド家の歴史を振り返ってみましょう

『悪魔城伝説』の主人公ラルフが、シリーズの歴史上、最古の戦いを戦っている(15世紀)。その後、クリストファー（GB『ドラキュラ伝説』、16世紀)、シモン（FC『悪魔城伝説』、17世紀)、リヒター（PCE『悪魔城ドラキュラX』、18世紀)と続くのだ。

"DRACULA X" CHECK POINT NO.4

武具 防具 アイテム etc.

キミはいくつ集めたか？ 逆さ城で手に入るアイテム

これですべてというわけではないが（隠し部屋にもいろいろあるだろうしね）、普通にプレイしていれば逆さ城までに入手できるアイテムリスト。かなりとり忘れたものも多いんじゃないかな？　ちなみにアイテム入手方法には、敵を倒して手に入れるもの、蔵書庫で買うもの、マップ上に置かれているものの３種類がある。

●剣
アグニの炎剣／火炎属性の剣
アルカートソード／母の形見の剣に似ている
アルカードソード／母の形見の剣
インドラの雷剣／雷撃属性の剣
カッツバルゲル／傭兵が使ったシンプルな剣
カトラス／英国海軍の軍刀（カットラス）
グラディウス／古代ローマの剣
グラムドリング／エルフによって鍛えられたらしい名刀
グレートソード／モンスターが落とす
シミター／新月刀、湾曲した片刃の剣
ジャドプラーテ／貴族が狩猟に用いた優雅な刀剣
セイバー／騎兵用の軍刀（サーベル）
ターワル／インドの曲刃剣（タルワール）
ダマスカスソード／優れた素材の歯こぼれしない刀剣
ティルフィング／呪われている暗黒剣
バスタードソード／柄が長い片手半剣
バルザイのえん月刀／プレイ時間に応じて威力が上昇する
ハルバー／ハルバー
ファルシオン／ノルマン人の使った幅広のえん月刀
ベカトワ／質素な、実戦的で扱いやすい刀剣
ヘルゲの剣／ヘルゲの剣
ホーリーシンボル／水でダメージを受けない
ホーリーバスター／聖なる者に効く暗黒剣
ラハブの氷剣／氷結属性の剣
レーヴァテイン／強力な火炎属性の剣
名刀グラム／名刀グラム

●短剣
ウェアバスター／獣人によく効く
コンバットナイフ／隠密性の高いフラット処理した短剣
ショートソード／短めな剣
ショテル／エチオピアの両刀の曲剣
バーゼラルド／一般的な短剣
レイピア／刃の長い、刺すための剣

●両手剣
アカサビ／赤く錆びた刀、抜けないときがある
エストック／ドイツの両手突き剣
カタナ／無名の刀匠による真打
クレイモア／スコットランドの本式の両手剣
タケミツ／竹で作られた模造刀
ツヴァイハンダー／両手剣
トンファー／２回攻撃する打撃武器
びぜんおさふね／刀匠長船の手による真打ち
フランベルジェ／火炎形刃の儀礼用両手剣

●投剣
チャクラム／薄く鋭利な鋼鉄の手投げ武器、戦輪

●こん棒
シールドロッド／盾と相性の良い魔道具
スターフレイル／星の力がフレイル状に連なるロッド
ホーリーロッド／聖なる力を秘めたロッド
ムーンロッド／月の形を模したロッド
メイス／金属製こん棒
モーニングスター／明けの明星の名を冠したこん棒

●拳
カイザーナックル／神の怒りが宿る拳鍔
ダイアナックル／ダイアモンドで強化した拳鍔
ナックル／拳にはめる鉛製拳鍔
ブルーナックル／モンスターが落とす

●投擲
カプセルモンスター１／半漁人を召喚して攻撃する（消費）
カプセルモンスター２／コウモリを召喚して攻撃する（消費）
カプセルモンスター３／スケルトンを召喚して攻撃する（消費）
ジャベリン／手投げ槍（消費）
じゅうじしゅりけん／遠心力で威力をました手裏剣（消費）
しゅりけん／小型の手裏剣（消費）
てっきゅう／ヘビーアーマー使用の鉄球（消費）
ばくらい／火柱があがる（消費）
ブーメラン／対空攻撃用の手投げ武器（消費）
ブワカナイフ／ブワカ族の使う投げナイフ（消費）
ほのおのブーメラン／火炎属性の対空手投げ武器（消費）
マジックミサイル／魔法の矢で攻撃（消費）
やぎゅうしゅりけん／上忍が使う磨かれた手裏剣（消費）

●爆弾
おやじのいこう／親父の威光で全ての敵を攻撃（消費）
ニュートロンボム／全周囲の敵にダメージ（消費）
バットペンタグラム／全周囲の敵にダメージ（消費）
ペンタグラム／全周囲の敵にダメージ（消費）
ボンバーコイン／２種類の効果を持つコイン（消費）

●盾
アイアンシールド／鋼鉄製の硬い盾
アルカートシールド／以前から愛用している盾に似ている
アルカードシールド／以前から愛用している盾
シャーマンの盾／魔術の儀式に使われた盾
ダークシールド／暗黒の盾、触れるだけでダメージ
ドクロの盾／戦士の紋章をかかげた盾
ナイトシールド／騎士の持つ盾
フレイムシールド／火炎属性の盾
めがみの盾／女神の紋様の盾
メディウサの盾／切り落とされたメディウサの盾
もんしょうの盾／ハートの紋章が描かれた盾
レザーシールド／なめし皮の盾　防御力は低い

●兜
エギルのかぶと／敵に恐怖を与え、防御力ダウン
おう玉石のサークレット／毒のダメージでＨＰ回復
かわのぼうし／なめし皮の帽子
ぎんのサークレット／聖なるダメージでＨＰ回復
こう玉石のサークレット／火炎ダメージでＨＰ回復
ゴーグル／眼球を保護し心理的余裕をつくる
サークレット／刃の長い、刺すための剣
さんごのサークレット／モンスターが落とす
せい玉石のサークレット／氷結ダメージでＨＰ回復
たび人ぼう／旅人の基本装備である帽子
ダンスのマスク／舞踏会で使われる仮面
ねこめ石のサークレット／猫のダメージでＨＰ大幅に回復
バンダナ／頭部急所を隠すことで防御力上昇
ビロードのぼうし／ビロードの帽子
フェルトのぼうし／フェルトの帽子
メガネ／カッコイイ眼鏡
石かめん／古代の祭儀用仮面、魔法防御あり

●鎧
アルカートメイル／火炎、雷撃、氷結に強いかも
アルカードメイル／火炎、雷撃、氷結に強い
いかりのむねあて／ダメージで一定時間防御力アップ
ウォークマスター／うめたマップ数に応じて防御力上昇
かわのむねあて／なめし皮製の胸あて
ゴールドチェスト／金の胸あて
シルバーチェスト／銀の胸あて
スパイクブレイカ／剣地形を壊す鎧
ダイアブレスト／ダイアの胸あて
てつのむねあて／鉄の胸あて
どうのむねあて／銅の胸あて
ぬののふく／着心地のよい衣服
はがねのむねあて／鋼の胸あて
ヒーリングメール／歩くたびにＨＰ回復
プラチナチェスト／白金の胸あて
ミラーキュイラス／石化攻撃に耐える鏡のような胸あて
炎のむねあて／火炎属性攻撃に強い
邪なむねあて／暗黒属性でダメージを受けない
聖なるむねあて／聖なる属性のダメージを軽減
氷のむねあて／氷結属性攻撃に強い
雷のむねあて／雷撃属性攻撃に強い

●マント
インビジブル／戯れに光学迷彩の魔呪ありの布
エルフのローブ／森で身を隠すのに最適な緑色マント
オーダーメイド／好きな色を選べる（システムメニュー）
しっこくのマント／吸血鬼用の黒いマント
ぬののマント／丈夫な布で体を守る、小汚く見える
ブルーマント／青く美しいマント
リバーシブルマント／裏返すことで２色が選べるマント
血ぞめのマント／装着者のダメージをハートに変換

●その他
ＳＴＡＵＲＯＬＩＴＥ／十字架の威力アップ
ガントレット／攻撃力＋５
キングストーン／力＋10のバックル
サンストーン／６～18時にステータスアップ
シークレットブーツ／誰にも気づかれずに背が伸びる！
しゅくふくのアンク／ポーションなどの回復力アップ
タリスマン／身代わりにダメージ無効化も
ネックレス／防御力＋５
ハートのブローチ／モンスターが落とす
パールの指輪／聖なる力を秘めた指輪
ブラッドストーン／血で回復倍増
ペンダント／魔力の回復が速まる
ムーンストーン／18～６時にステータスアップ
メダル／防御力＋１、攻撃力＋１
ラウリンの指輪／24人力の力を出せる指輪
レアリング／稀少アイテム出現確率のアップ

●薬
アタックポーション／一時的に攻撃力を上げる（消費）
アンカース／呪いから回復（消費）
エクスポーション／ＨＰを全回復（消費）
シールドポーション／一時的に防御力を上げる（消費）
セィラム／毒から回復（消費）
ちからのくすり／一時的に力を上げる（消費）
ちりょくのくすり／一時的に知力を上げる（消費）
ハートリペア／ハート500個回復（消費）
ハイポーション／ＨＰを中ぐらい回復（消費）
ハンマー／石化回復（自分では使えない、消費）
ポーション／ＨＰを少し回復（消費）
マジカルチケット／爺が恋しいときに使うべし（消費）
マナプリズム／ＭＰを全回復（消費）
ラッキードラッグ／一時的に運を上げる（消費）
レジストアイス／一時的に対氷結属性にする（消費）
レジストサンダー／一時的に対雷撃属性にする（消費）
レジストストーン／一時的に対石化属性にする（消費）
レジストダーク／一時的に対暗黒属性にする（消費）
レジストファイア／一時的に対火炎属性にする（消費）
レジストホーリー／一時的に対聖属性にする（消費）

●食物
Ａランチ／お昼のサービスセット（消費）
うまいキノコ／芳香が食欲をそそるキノコ（消費）
うまいにく／悪魔城特産の回復食料（消費）
おしょくじけん／お食事券（消費）
ターキー／七面鶏の肉（消費）
チーズ／うまいチーズ（消費）
ビーフ／ビーフステーキ（消費）
ベニテングダケ／毒を持つキノコ（消費）
ワイン／豊潤な香りの1720年もの（消費）

●宝石
アクアマリン／ちょっと高価な指輪（売却可）
オニキス／高価な指輪（売却可）
オパール／高価な指輪（売却可）
ガーネット／高価な指輪（売却可）
ジルコン／高価にみえる指輪（売却可）
ターコイズ／ちょっと高価な指輪（売却可）
ダイアモンド／とても高価な指輪（売却可）

●魔導器
アンロックジュエル／青い光を放つ扉を開ける鍵
エコーオブバット／コウモリ時に暗闇を見通す超音波
コウモリの素／この場に使い魔「コウモリ」を召還
ゴーストの素／この場に使い魔「ゴースト」を召還
スキルオブウルフ／狼時に必殺技を出せる
ソウルオブウルフ／狼に変身する力を得る
ソウルオブバット／コウモリに変身する力を得る
パワーオブウルフ／狼時に速く走れる
パワーオブミスト／霧に変身できる時間が長くなる
ファイアオブバット／コウモリ時に火炎を吐ける
マテライズキューブ／物品を破壊したときアイテムが出現
ミスト／霧に変身する力を得る
剣魔の素／この場に使い魔「剣魔」を召還する
魂のオーブ／敵に与えたダメージが見える
子悪魔の素／この場に使い魔「子悪魔」を召還する
人魚の像／地下水脈のある場所に渡し守を呼ぶ
飛翔石／二段ジャンプが可能
浮身のブーツ／↑↓ジャンプでハイジャンプ（５倍）
妖精の書／敵の名前がわかる
妖精の素／この場に使い魔「妖精」を召還

●地図
しろのちず／ドラキュラ城のだいたいの地図

次回作では、ぜひぜひ彼をクローズアップしてほしい

ベルモンド家の長男としてゲーム中にその名が登場していながら、シリーズの主役をはっていない彼。マニアックなファンなら覚えているだろう、GB版『Ⅱ』でドラキュラに操られていたクリストファーの息子、ソレイユだ。なんらかのかたちでぜひ再登場してほしい。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

娘さん育ては不安定な要素がいっぱい！　全国の悩めるパパさんの疑問に答える、完全攻略シリーズ第2弾!!

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	1月24日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

皆さまから、娘さんへの愛溢れるたくさんのお手紙を読ませて頂きまして、つくづく自分には愛が足りない(娘へ)な〜と自覚してしまいました。いか〜ん！　純粋に娘を育てられなくなっている。ともあれ、皆さまのやり込みぶりには頭が下がる思いであります。プレイ中に疑問に思ったこと、取り上げてほしいネタがありましたら、「娘自慢」ハガキのスミにでも書いてみて下さい。応えられる範囲でお応えしようと思います。でも、ヤバイのはナシね(笑)。

『プリゆめ』ワールドでの素朴な疑問を徹底解析しちゃいます

疑問その1　娘の状態変化は何が原因？

繊細な娘さんは、ちょっとしたコトですぐにコロコロと性格を変えてしまう……。客観的に考えれば、いろんな表情の娘さんが見れてウレシイのですが、実際に育てているパパさんにとって娘の状態変化は大問題！　そこで、全国の悩めるパパさんのために送る緊急企画「なぜ娘はそのとき、豹変したのか!?」をお送りいたします。計6つの状態の娘さん、その傾向と対策を一緒に考えていきましょう。なお、ヤケに病気状態だけスペースが大きかったりしますが、これは別に担当が〝病弱なコが好き♥〟とか〝パジャマ姿がイカす〟とか思ってるワケではないです。ホントですって。

病気状態

ストレスが**スタミナ**以上溜まると、娘は病に倒れてしまう。普段は見れないパジャマ姿が見れる特典(?)もあるが、治るまではすべて予定がキャンセルされる、ランダムで3つの能力が低下する、などのペナルティーが痛い。ただし**気力**が高いと平気な時もある。

◀病気のまま迎えた誕生日。プレゼントしても、あまり反応がないのが悲しい。

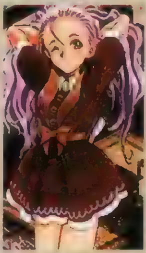
通常状態

親のいうことを素直に聞いてくれる扱い易い状態。**モラル**と**気だて**さえ気にしていれば、通常状態を保てる。育成の方向性が決まらないなら、この状態がベター。

◀誰に対しても裏表ない素直な対応。イイですね。

ぶりっこ状態

必要以上に笑顔のカワイ〜娘さんが見れる状態。**魅力**が**プライド**と**モラル**よりも、大きく上回ったときになりやすい。バイトによっては影響を及ぼす場合アリ。



◀煩悩パパさんたちは、この状態を保ちたいハズ。

なまいき状態

タカビ〜状態。**プライド**&**気品**が、**気立て**&**モラル**より大きく上回ると、〝なまいき〟になり、バイトのサボリ率が上昇。思い通りの育成はしづらい危険な状態だ。

◀ま、コレはコレでカワイイんですけどね……。

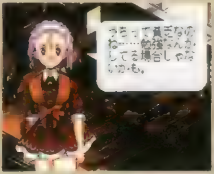
非行化状態

スタミナ&**武勇**が、**モラル**&**気品**を大きく上回ると娘は不良と化す。まず、会話は成立しないし、バイトも一部以外は就業不可。意図してなければ、極力避けたい。

◀この口の悪さには、閉口するばかり……(嘆息)。

貧乏性状態

財政危機に陥ると、娘は家計を気にし始めるようになる。娘に心配させるのは父として失格だぞ。ちなみにプライドが高いと、この状態にはなりにくい。


◀こんなことを娘から言われたら寂しいよね。

疑問その2　猛暑の時はどう対処すればいいの？

夏場、突然襲ってくる猛暑。実はこの時の行動によって、娘さんのパラメータはいつもとは微妙に違う変化をしていたのだ。特定の行動は娘の育成に対してマイナスになってしまうので、「今年の夏は暑〜い」などとウズに言われたら要注意。娘にマイナスになるスケジュールは右の表を参考にしながら外して、プラスになるものを選んだ方が得策だぞ。

▼夏はウズの言葉を注意して聞こう。出来れば夏服なんかを着せてあげるのも♥

▲基本的にマイナス要素の強い「猛暑」も、行動によっては恩恵が受けられる。

	行動内容	変化するパラメータ
お勉強	武術道場	スタミナ♥、気力♥
	ダンス教室	スタミナアップ率▼
	断食道場	体重▼
アルバイト	農場	スタミナアップ率▼
	市場	スタミナアップ率▼
	大工	スタミナアップ率▼
	酒場	日給が倍増
自由行動	悪い仲間と付き合う	スタミナアップ率▼
	買い物をする	スタミナアップ率▼
	食べ歩きをする	スタミナ▲、体重▲
	散歩に出かける	スタミナアップ率▼
	バカンスへ行く	ストレス▼

♥はすごく上昇、▲は上昇、▼は下降を示す。

©1997 Sony Computer Entertainment Inc. under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.

疑問その3 アイテム購入したときの効能は？

マライヤの店編

プレゼントすれば、娘の喜ぶ顔が見れるうえにパラメータまで上昇しちゃう一石二鳥のアイテムたち。効果は一瞬で現れるので、各道場に通うよりも効率がイイ場合もあるぞ。ただし、服だけは着替えるとその効果は無効になるので注意。

◀実は育成の穴場だったりする買い物。でも、ムダ使いもほどほどにね。

アイテム名	値段	変化するパラメータ
ぬいぐるみ	110G	気だて＋15、信頼＋2
詩集	160G	知力＋10、センス＋15、信頼＋1
花束	200G	魅力＋12、信頼＋1
ごちそう	120G	スタミナ＋12、ストレス－80 体重＋0.5、信頼＋1
すずしい服	120G	魅力＋15、スタミナ＋20(夏) 信頼＋2、スタミナ－30(冬)
あたたかい服	200G	魅力＋15、スタミナ－30(夏) 信頼＋2、スタミナ＋20(冬)
動きやすい服	150G	魅力＋10、気力＋10、信頼＋2
豪華なドレス	500G	魅力＋25、気品＋10、信頼＋2
おしゃれな服	300G	魅力＋20、気だて＋10
スマイル	0G	マライアさんと、状態によっては娘の笑顔が見れます(笑)

訪問販売編

怪しげな行商人の売りにくる怪しいアイテムの数々。ただし、その効果は確実で、とくに各能力を＋50させるアイテム群は細かなパラメータ調整に、非常に重宝する。ただマライアさんの店と違い、1つ買うと売り切れになってしまうのと、こちらから買いに行けない点がイタイ。

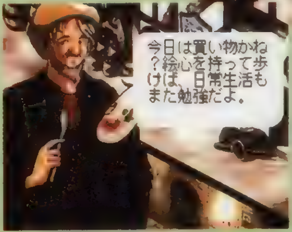
▲行商人は時間と場所とタイミングを選ばない。時には娘が病気状態になった時にも来たりする。

アイテム名	値段	変化するパラメータ
龍のスーツ	1500G	気品＋80、気だて－90、魅力＋60 プライド＋25、センス＋15
南国のドレス	700G	プライド－45、モラル－25 気品－15、センス－10、魅力＋55
ウサギのスーツ	450G	気だて－15、魅力＋40
妖精の蜜	300G	スタミナ＋50
知恵の実	350G	知力＋50
栄光の果実	200G	プライド＋50
秩序の実	200G	モラル＋50
高貴なる[illegible]	450G	気品＋50
やさしさのくし	300G	気だて＋50
芸術の水晶	400G	センス＋50
魅惑の香水	600G	魅力＋50
武神の剣	550G	武勇＋50

疑問その4 自由行動！ 知人に会った。さて娘は？

自由行動の散歩で、各習い事教室で知り合った人たちと出会うことがあるのは、今までに紹介してきた。娘はそのとき出会った人物に応じて会話を交わし、パラメータを変化させるのだが、先生と会ったときは常にストレスが上昇する傾向にあるようだ。やはり、休みには会いたくない代表かな？ ともかく、散歩をしても会う人がいないような、寂しい人生を娘に送らせないように。

▲どうせ会うなら、仲のイイ友だちが一番！ できるなら一緒に遊びたいよね。

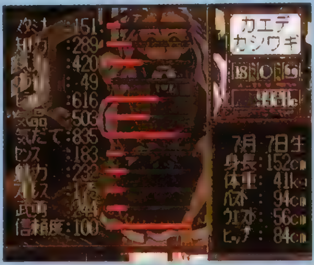


◀遊んでいるときに出会うと、悪事を見つけられた気分？

	出会う人物	影響のあるパラメータ
	ライバル全般	気力♥
親友	チアーちゃん	ストレス▼、知力♥
親友	アリエールちゃん	ストレス▼、武勇♥
親友	チャーミーちゃん	ストレス▼、魅力♥
親友	ハイターちゃん	ストレス▼、気だて♥
親友	ハミングちゃん	ストレス▼、気品♥
親友	アクロンちゃん	ストレス▼、センス♥
親友	ナテラちゃん	ストレス▼、プライド♥
各教室の先生	クールボウ先生	ストレス▲、モラル♥
各教室の先生	カークランド先生	ストレス▲、モラル♥
各教室の先生	マルカーノ先生	ストレス▲、気力♥
各教室の先生	ベピトーン先生	ストレス▲、気力♥
各教室の先生	ミッチェル先生	ストレス▲、モラル♥
各教室の先生	モッカ先生	ストレス▲、気力♥
各教室の先生	ボトラ先生1	ストレス▲、モラル♥
各教室の先生	ボトラ先生2	ストレス▲、気力♥
各教室の先生	メディーナさん	ストレス▲、モラル♥

自慢の娘大募集 ・豪華プレゼントもありっ・

もうすでに何人もの方からおハガキを頂いて拝見させてもらっていますが、引き続きあなたの育てた自慢の娘さんを募集いたします。究極のパラメータを目指すなら、とにかく〝若さ〟(何歳で)に挑戦してみてほしいです。まずはハガキに娘さんの詳細を。審査の結果、こちらから電話をしますので、住所、名前のほかに電話番号の記入も忘れずに。しめ切りは4月20日です。



▶スタイル自慢での応募が一番多いですが、このぐらいではまだまだ……。

あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
YWCA会館5F
電撃PS
「娘自慢」係まで

▲福井県・ねこひめさん　こんなかわいいイラストつきのお手紙も大歓迎です。

『プリメ』ファンに吉報♥

ひぐちきみこ先生が描く「もっとがんばれ！ プリンセスちゃん」が3月10日に発売されたぞ。前作の「がんばれ！ プリンセスちゃん」に引き続き『プリメ』ファンならずともクスリと笑えるイキな作品の数々がてんこ盛り♥ センスと魅力のパラメータがあがることうけあいなアイテムなのだ！

●発売：主婦の友社●発行：メディアワークス●定価：876円

3人のパパがいどんだ『プリゆめ』三昧日記

犬：ヤッピー！　トッピー！　篠原ともえだよ～ん。
魔：バキ！　－8000点！
ロ：あのさぁ、もしかして(犬)は篠原ともえファン？
犬：まさかぁ。なんっちゅーか、カゼで頭がボヨボヨでメロメロのキュッキューなんっすよ。
魔：……今回の(犬)は、いつもにも増して使えそうもないな。
ロ：同感です。意味不明な擬音を発しても、放っておきましょう。
犬：そんな冷たいコトおっしゃらず、かまっておくれよぉ～。
魔：ハハハ、ウソだってば。マジに受けとるなよなぁ……まったく。で今回の内容はどんなん？
犬：前号に引き続き、エンディングについて語ろうかと思ってるんだけど、マンガのほうでエンディングをのせまくり～じゃない。まぁそれにしても「プリゆめ」ってこんなにエンディングあったんだぁ。すんごいなぁ……お腹いっぱい。
魔：わざとらしいぞ……知っていたでしょ？　エンディングの種類。ライターやってたんだからさ。-7500点加算！
犬：でへ、チトわざとらしかったかな。でも、このなかで見たことのあるエンディングって3種類しかないんだ、オレ。
魔：あれ？　前号で4回プレイしたって言ってたでしょ？
犬：それは、単にエンディングが1度だぶっちゃっただけで……。
ロ：その点オレなんか、くさる程見たよ(涙)、仕事で。あーあ、仕事じゃなくて、純粋に楽しみたかったな。
犬：ハハ、なんか耳が痛いな(苦笑)。
魔：3種類じゃ、罪だよね。-2400点。
犬：スマンこってす。
魔：でもさぁ、読者さんってどれくらいのエンディング見てるんだろ？
犬：エンディングも気になるけれど読者さまが育てた「自慢の娘さん」コンテストってどんなハガキがきてるの？　興味あるなぁ。
ロ：まぁ、ぞくぞくと送られてきてるんだけど、さほどインパクトのある娘さんは少ないなぁ。
魔：……というと？
ロ：たとえば、グラマーな娘さん自慢のハガキなんだけど、どれも今一歩ってカンジ。
犬：言うなぁ、あんた――。
ロ：だってオレの娘なんか、偶然にもB98もあるという、超グラマーな娘ができたこともあったんだから、コレにタメ張れるくらいのじゃないと、ちょっち驚かないにぁ。でも、身長が157センチで体重が45キロという、質量の法則に反した娘だったけどね(笑)。
犬：スゴイね……(ロ)は。ちなみにオレなんか、身長154・B84・W68・

すくすく娘さん

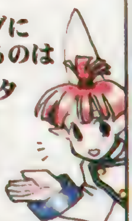
目指せ！日本一の愛娘家(笑)

まんが：祥人　©NINELIVES Inc./赤井孝美　PrincessMaker

エンディングへの道

エンディングに関わってくるのは
- パラメータ
- 実行回数
- イベント
- 所持金額

の4要素
それにエンディングの優先順位が加味される



プリンセス系

ポイント

王国のプリンセス
優先順位は高いので武勇以外はガンガン上げるのが近道？　王子様と会っていれば条件はあまくなる

遠方のプリンセス
異族のプリンセス
めずらしい服でおしゃれして旅先に出会いを求めよう
気品と魅力の他に
「遠方」＝スタミナ
「異族」＝センスが必要

異国のプリンセス
アルバイト先で意外な出会いが？
やはり気品と魅力が必要

異界のプリンセス
使い魔に会っている必要があるのだが　ある服を着てバカンスに行けば楽に会える
魅力が必要でモラルや信頼度は低くすべし

結婚系

王妃
気だて、気品、魅力、プライド、モラルとやはりそれらしい能力が必要
王宮に行ったことがないとダメで、あるアルバイト（２つ）をやっては×

王の側室
これは王宮に行って無くてもなれる
気だて、気品、魅力、プライドが必要だが、モラルが高いとダメ

富豪の妻
モラル、気だて、魅力が必要
よけいな能力を上げないのが大事

？の妻
あらゆる能力が必要だがモラルは高すぎても低すぎてもいけない
信頼度は思いきり必要て、あるアルバイトはやってはならず、家事手伝いをたくさんして、「普通」か「色気」状態でないといけない…激ムズ

ポイント

異界系

？
高い気品と妖精の女王様の訪問が必要
信頼度は低くなければ×

天使
気品とモラルか必要
妖精の女王様の訪問がある場合より高く必要となる
信頼度はやはり低く

妖精
妖精の女王様に訪問されていて信頼度が低いときになる
が、他にもなることが……元の妖精に戻るだけなので一切育てないのも手？

インプ
使い魔に会っていてモラル、魅力、信頼度か低いときになる

ポイント

不良系

暗黒街のボス
知力、スタミナ、気力、プライド、武勇と意外と幅広い能力か必要で特に武勇は大事
「いかにも」なアルバイト経験も必要てモラル、信頼度は低くなければ×

盗賊
知力、プライド、気品、気だて、モラルが低く武勇しかとりえがないとこれ

ポイント

PrincessMaker

武人系

ポイント

英雄
究極の武勇+スタミナ、気力、モラル、ブライド、気品と幅広い能力が必要
しかし知力は高すぎないほうが○

将軍
騎士
武勇の他にスタミナ、モラル、プライド、気品が必要
将軍はさらに知力と気力が必要になる

兵士
武勇の他にスタミナ、モラル、武術道場の経験が必要

政治家系

ポイント 王宮に行くにはまず、王宮にふさわしい娘になろう

女王
知力、気力、プライド、モラル、魅力、気品と高い能力が求められるが気だてが高すぎては×
王宮に行った経験が必要で、あるアルバイト（2つ）をやってはいけない
気品は究極を求められる

宰相
王宮に行った経験と高い知力が必要
他にスタミナ、気力、プライド、モラル、気品が必要

執政官
知力、気力、プライド、モラルが必要でセンスや魅力は無い方が○

裁判官
知力、プライド、モラルが必要
やはりセンスや魅力は無い方が○

荘園領主
スタミナ、気力、プライドが必要
モラルは必要ないがまとまったお金がいる

役場の役員
ほどほどのモラルがあればそれでいいようだ

実業家系

ポイント 先立つモノが必要です

鉱山経営者
農場経営者
まとまったお金とアルバイト経験がモノをいう
アルバイトにはかなり通い詰めないと×

金融家
まとまったお金と知力、モラルが必要だが他の能力は低い方がいい

金貸し
お金がある程度あれば○
モラルや気品が高いとなれない

職人系

ポイント 行きまくれ！

建築家
やはり大工のアルバイトは重要
知力やセンスの他にスタミナ、気力、モラル、武勇もそこそこ必要

鍛冶屋
鉱山、大工のアルバイトに行きまくったガテンな娘でなければなれない
スタミナ、センス、気力が必要で、プライド、気品、魅力は低い方がいい

学者系

ポイント どの能力よりも知力を高く！

王宮博士
とにかく高い知力が必要
気だて、センス、武勇は抑え目に

錬金術士
高い知力とセンスが求められる
モラル、気だて、武勇は低い方がいい

哲学者
高い知力の他にプライドやセンスも必要
気だて、武勇は低い方がいい

教師
知力やモラルが必要
学校に通った経験も重要

宗教家系

ポイント

大司教
教会に通うこととモラル、知力、気品が重要
やってはいけないアルバイトがあり（2つ）、気だて、センス、魅力、武勇は低い方がいい

シスター
モラル、知力、気品、気だて+教会に多く通うことが大切

教祖
これもそれなりに教会に行かないとダメ
知力、気力、プライド、モラル、気品が必要で、気だては無い方が○

芸術家系

ポイント きっちり狙いを定めよう

画家
作曲家
舞踏家
料理研究家
それなりのセンスとそれぞれに対応した教室に徹底的に通わせることが必要
+舞踏家はスタミナも必要

作家
それなりのセンス、スタミナ、知力、気力、プライドが必要
モラル、気だては無い方が

芸能人系

歌姫
センスだけでなく魅力も必要
もちろん音楽教室へ通う必要もある
プライドやモラルは低い方がいい

女優
センスや魅力だけでなく、プライドも必要
音楽教室とダンス教室にバランスよく通わせるのが重要

ポイント センス+……

大道芸人
センスや魅力の他にスタミナが必要
モラル、プライドは無い方がいい

吟遊詩人
必要なのはセンスとスタミナ
よけいなモノはいらない
プライド、モラル、気だての他に、所持金も少ない方が○

就職系

アルバイト先へそのまま就職してしまう
必要なのは少々のスタミナとそれなりのアルバイト経験だけだが、狙うのならひとつのバイトに集中させた方が確実
家事手伝い以外のアルバイトには、みなこのエンディングが用意されている

ポイント

・H85で体重が67キロというドラムカン（笑）みたいな娘になったことあるよ。一回ドラえも〇みたいな体型にもチャレンジしてみようかなあ。
魔：あんた――。
ロ：とにかく娘自慢には、普通にプレイしたらありえないようなスタイルなりパラメータを持つ娘を応募してほしいもんです。
犬：オレが育てたレーンみたいに、プライドをMAXにするまでの最短フェーズを自慢するとか？
ロ：まあ、そんな感じかな。
魔：なんだったらさ、レーンをもう一度育てて、プライドMAXにするまでの最短記録狙ったら？
犬：う～ん、そうだなぁ。たしかレーンのときは、娘の状態とパラメータ変化の関わりがわからない状態でプレイしていたから、今だったら12～13歳でMAXにできるかも。で、オレが採用されたらなんかくれる？
ロ：やだイ～だ！（犬）にはあげません!!「誌面に載ってよかったね」と褒め称えてあげるくらいかな――。あと、ペットブリーダーも推奨する"ペディグリーチャム"ぐらいはごちそうしてあげよう。
魔：太っ腹に"骨っこ"もつけてあげちゃおう。
犬：（チッ！（犬）だからってバカにすんなよ）
魔：今「チッ」って言わなかった？
犬：え？　そら耳じゃない？
魔：（密かに応募して「プリゆめ」グッズ、ゲットしようとしたな……）
ロ：（（犬）ならやりかねませんね）
犬：な～にコソコソ話してるんだか。ま、いずれにせよ、娘自慢をするためには相当な「プリゆめ」の知識を要求されるわけだ。
魔：だよね。目標を決めて、ある程度片寄ったプレイをしなきゃ、特異なパラメータにはならないもん。
ロ：あとは、イベント系も押さえておきたいよね。今まで本誌で紹介してきた以外にも、まだまだ秘密がいっぱいあるから。
魔：フフ～ン。匂わせますなぁ。
犬：でもさ、こういう商業誌ではオフレコ扱いでも、周知の秘密ってあるよね。たとえばエンディングとか。
ロ：マンガで紹介したほかにも、あれ？　っていうのがあるもんね。でも、それは永久規制だろうから本誌でお披露目することは無理でしょ。
魔：けど、口コミとか通信なんかでは情報は広まってるけど（笑）。
犬：なんかさぁ、知ってるのに読者へストレートにお伝えできないってのは、心苦しいな。
ロ：まあそのへんはたしかに、つらいトコロなんだけど――。
魔：まぁ、仕方がないよ。ゲームの秘密をすべてバラしたら、それはそれでつまらないしね。
犬：謎がすべて明かされたゲームをプレイしても面白くないもんね。
魔：ま、そーいうコト。

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

手に汗握る緊張感がたっぷり楽しめる遺跡探検AVG! さらに難しくなってきた後半戦もこの攻略があればOKだ

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月14日（発売中）		

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最初にこのゲームをプレイしたときには、音楽がさみしいという印象を持ったかもしれないけれど、このように普段はBGMをカット（あるいは抑え目に）する手法は、海外ゲームにときおり見られる表現方法の1つなのだ。これは〝静けさ〟という一種独特な雰囲気を生み出すことに加えて、「ここぞ！」という場面でBGMを鳴らすことにより、特定のシーンの緊張感をより際立たせることに貢献している。こんな音の使い方も、外人のクリエイターならではのセンスと呼べるに違いない。（城イドム）

激ムズの後半戦を切り抜けるための遺跡探索マニュアル第4弾!

「トゥームレイダース」の攻略も、いよいよ後半戦に突入だね。今号では、エジプトのピラミッドステージの最初の2エリアを攻略するぞ。このAVGではマップが巧妙に設計されているので、プレイ中に「ここはさっき来ようとして行くことができなかった場所じゃないか！」といったシーンに出会った経験のある人も多いことだろう。今回紹介する2エリアはそんな驚きを味わえる地形が特に多く用意されているので、プレイ中はその辺りも意識しながら探索してみよう。難関ポイントもエリア内にはたくさん用意されているので、油断は禁物だぞ！

◀複雑につながった地形も続々と登場。

◀遺跡内には凝ったオブジェもたくさんある。

ステージ攻略 第4弾 エジプト 前半

今回紹介の2エリアでは、スフィンクスを巡る冒険が待ち受けている。なお、ここでは人間の敵キャラは登場しないぞ。

マップガイド

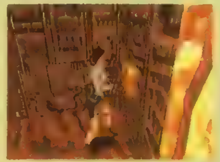
●まずは地形をチェック

DPS特製マップで水色に塗られた場所は水路を、細いギザギザ状で描かれた場所はぶら下がりでの横移動で進める地形を指している。なお、ゲーム中に登場する敵の中には一定条件を満たさないと出現しないキャラも含まれているので、敵出現場所の表記を読み取るときには注意しようね。

◀登れる場所なども見落とさないように。

●仕掛けを確認

マップ上のマルつき数字は〝赤〟がスイッチやカギのある場所、〝青〟がスイッチの効果が現れる場所やカギ穴の位置を指している。それぞれの数字は、しくみの相互関係も表していて、「スイッチ①を使うと扉①が開く」という要領でまとめられているぞ。仕掛けの効果などの確認に利用しよう。


◀カギやスイッチがどんな作用をするか確認だ。

●ルートもおさえよう

マップ上のアルファベットは、クリアするために必ず立ち寄る必要がある場所を示していて、「ゴールまでのクリアルート」の中で解説されているアルファベットと一致している。ジャンプできる場所も簡単に示しておいたので、進む道がわからなくなったときなどに、ぜひ役立ててみよう。

◀行き方がわからない場所は即チェックだ。

マップの読み方

- ――レバー
- ――踏むスイッチ
- ――カギ穴
- ――扉
- ――トラップ
- ――敵
- ――回復アイテム
- ――武器アイテム
- ――クリアアイテム
- ――セーブポイント
- ――動くブロック
- ――上り・下り
- ――助走ジャンプ
- ――その場ジャンプ

カホムーンの街 ～City of Khamoon～

攻略ポイント

特徴的な課題は少なく、基本的に奥に進むことだけがポイントになってくるエリアだ。ちなみに、マップ上のH近くの部屋には2つの扉があるけれど、この扉はレイラがある場所に足を踏み入れると自動的に開く仕組みになっているぞ。

難関チェック その1 動かせるブロックを活用しよう

このエリアでは、動かせるブロックを足場にしないとクリア不可能な場所が2カ所登場する。マップ上のAの場所では、扉①の奥にあるブロックを引き出し、それを道にしてもう1つのブロックを引き出してあげよう。Eの場所では、スイッチ④・⑤それぞれへ続く部屋に進入するときと、足場④に跳び乗るときに、ブロックを踏み台にする必要がある。ブロックをどこに動かせばいいのか考えながらプレイしよう。

◀ブロックをどこに動かすかがポイント。

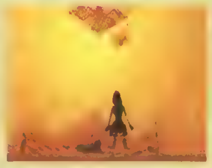
難関チェック その2 戦うときには有利な場所で

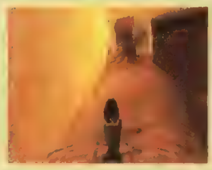
〝会議室〟や〝土砂の部屋〟では、この部屋に続く通路内でマミー（ミイラ男）に襲われがちだけれど、こうなるとかなり不利になってしまう。どちらの場合も、とりあえず部屋に突入することを優先し、部屋の中で戦うようにしよう。ちなみに、マミーはレイラが特定の場所に踏み込むと起き出す習性があり、各部屋への進入経路を工夫すると、起こさずにすむことも可能だったりする。工夫次第では結構使えるテクだぞ。

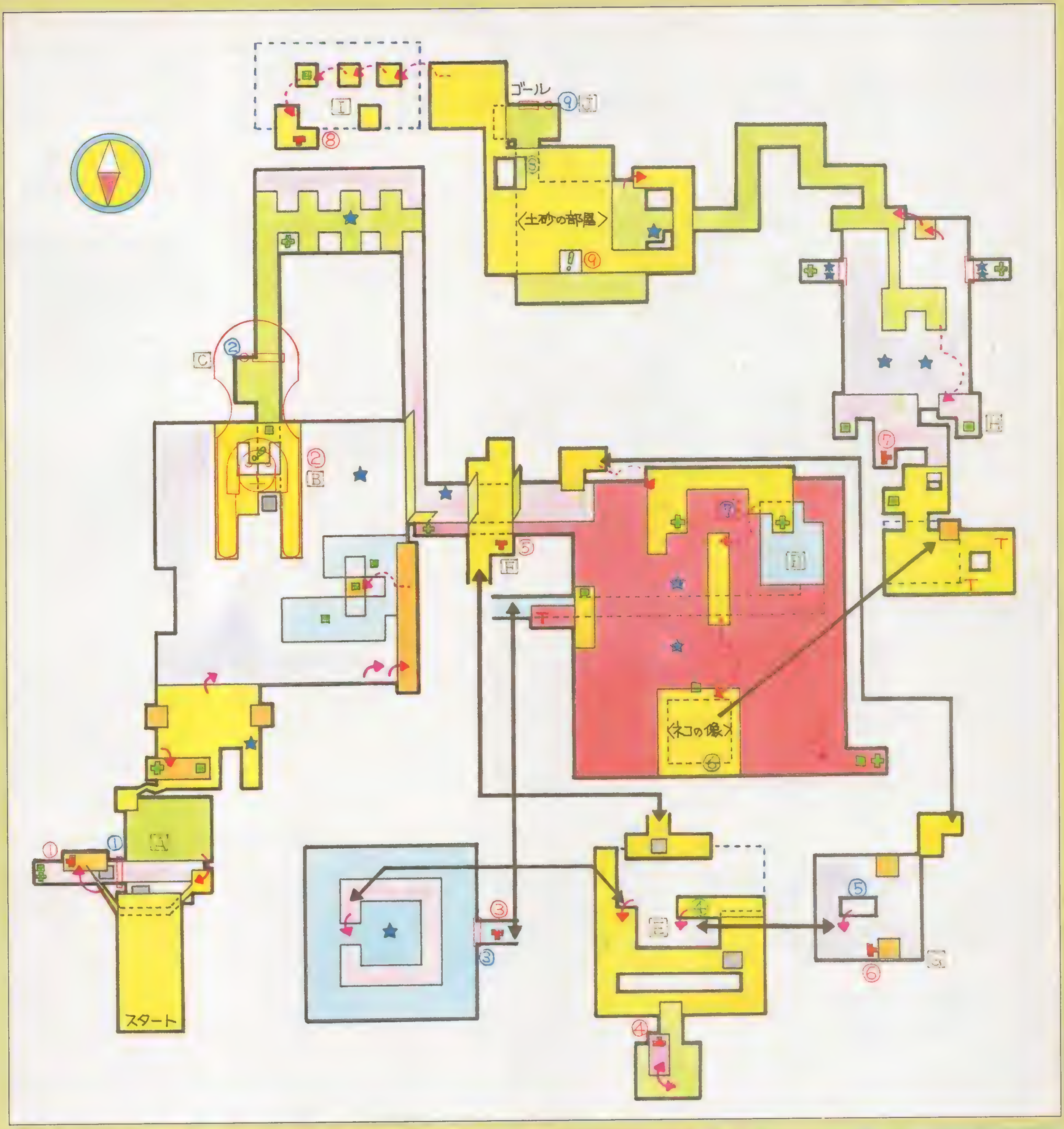
◀せまい場所で襲われると、かなりツラい。

難関チェック その3 土砂を使って道を開こう

〝土砂の部屋〟には大規模なしかけが施されている。初期状態では上の階に土砂がたまった状態になっているけれど、スイッチ⑧を作動させると、床が開いて土砂が下の階に流れ落ち、ゴールへの道を開いてくれるのだ。頭に入れておこう。


◀最初は、天井近くの通路には進入できない。


◀土砂を使えば、写真の道から進入可能に。



ゴールまでのクリアルート

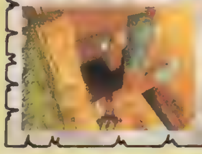
【A】スイッチ①を入れ、ブロックを利用。
【B】クリアアイテム②（カギ）を入手。
【C】カギ穴2でクリアアイテム②を使う。
【D】水路に進入。スイッチ③で扉③を開ける。
【E】スイッチ④を入れる（足場④が現れる）。
【F】スイッチ⑤を入れる（床5が開く）。
【G】スイッチ⑥を入れる（床6が開く）。
【H】スイッチ⑦を入れる（部屋が明るくなる）。
【I】スイッチ⑧を入れる（土砂が下に流出）。
【J】クリアアイテム⑨（カギ）を使い脱出。

レイラの独り言

爆発する敵にも十分注意してね

マミー（ミイラ男）などの敵キャラは、死ぬときに爆発するの。この爆発で飛び散る破片が当たるとダメージを受けてしまうから、できるだけ接近戦は避けたほうがいいわ。体力が低いときは、無理をせず体力を回復してから戦ってね。

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software, Inc.　マップイラスト／まつながあやこ



カホムーンの塔
~Obelisk of Khamoon~

攻略ポイント

マップの中央に位置する"塔の部屋"が印象深いエリア。この部屋の"はね橋"を下に降ろし、塔の周囲に置かれた4つの紋章を集めることが主な目的になっている。終盤は、前のエリアに登場したスフィンクスのところに戻ってくるぞ。

難関チェック その1 階段にもなる坂のしくみをしっかり把握しておこう！

階段①（最初は坂）は、スイッチ④のあるフロアに立つと、階段になる仕掛けになっている（実はスイッチ④は操作の必要がない）。階段②（最初は坂）は「スイッチ⑤のある小部屋に最低1度は訪れる」、「スイッチ⑥を動かす」という2つの条件で階段になる。どちらの階段も、レイラがその場を離れると再び坂になってしまうが「スイッチ④のあるフロアに立つ」または「スイッチ⑥を動かす」という手順で、それぞれ階段に戻せるぞ。

▶スイッチに触れなくても、ここに立っただけで階段は発生する。

◀スイッチ⑤のある小部屋に行く。

◀そしてスイッチ⑥を動かす。

◀これで階段②が登場し、上の部屋へと進めるようになるのだ。

難関チェック その3 4つの紋章を手に入れてゴールへの扉を開け

塔の部屋の4つの"はね橋"を下ろすと、レイラは紋章4つを入手できるようになる。紋章4つを手にすると、"塔の部屋・下段"の水中に隠された扉が自動的に開き、レイラをエリア最後の部屋へと導いてくれるぞ。ちなみに、この水路はかなり長いので、慣れないうちはアイテムに気をとられずに、先を急いだ方が無難だからね。前のエリア"カホムーンの街"にも登場したスフィンクス像の前まで来たら、池にそびえ立つ塔の前に行ってみよう。この塔には、4つの穴が設けられているので、それぞれの形に合わせて紋章をはめ込めば、ゴールへと続く扉が開かれるぞ。

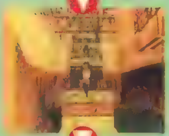
◀扉⑪は、紋章を4つ入手すると自動的に開かれる。

◀塔⑪には4つの穴がある。それぞれの紋章をはめ込もう。

レイラの独り言 階段をすばやく移動したいなら……

段差の大きい階段は上り下りが面倒だけど、すばやく移動する方法もあるのよ。階段を上るときには、階段の端に立って上る方を向いて「✚上+▢+⊗」を同時に押し続けて。操作に⊗ボタンが加わっているのがポイントで、こうすると着地した場所から、そのまま次のジャンプができるのよ。階段を下りるときには、階段の端に立って下りる方を向いて、◎ボタンを押し続ければOKよ。これで下りる方を向いたまま、すばやく下の段に移動できるの。一度試してみてね。

◀写真の場所からその場ジャンプ。



◀この時点で⊗ボタンを押し続ける。

◀上の段の理想的な位置に着地する。

◀階段の端のところで前転する。

◀下の段にすばやく移動できるのだ。

難関チェック その2 "塔の部屋"にはこんな近道がある

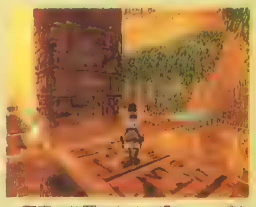
頂上から飛び下りろ

"最上階の部屋"から下方のフロアに短時間で移動したいときには、"塔の部屋"へ思い切って跳び下りてみよう。うまく水の中に落ちるようにすれば死ぬ心配もないので、右の写真を参考に試してみてね。成功すると気持ちいいぞ。

▲この場所から前方にその場ジャンプすれば、一気に下に降りられる。

橋から橋へ跳び移る

"塔の部屋"の橋から隣の橋へのジャンプをマスターしていると、マップの行き来が楽になるぞ。橋から橋へのジャンプは、「紋章を獲得した位置から後ろにバックステップ→斜めを向く→その場ジャンプ」という手順でOKだ。



▲写真の位置からその場ジャンプすれば、紋章も手早く回収できる。

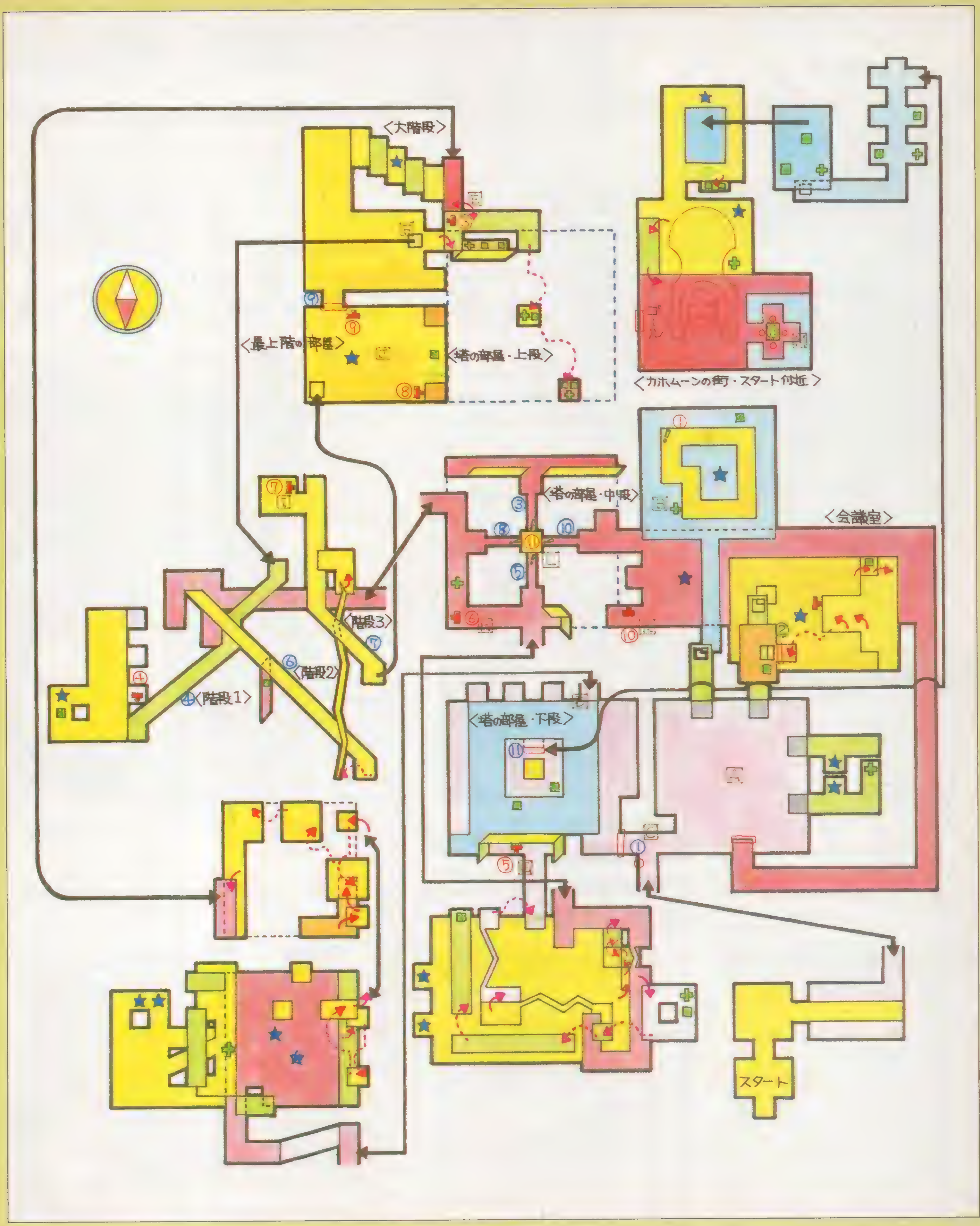
"会議室"に外から進入

"塔の部屋・上段"では、塔のてっぺんを経由して、3つのアイテムが眠るフロア（写真のフロア）に行くことができる。このフロアからダッシュジャンプをすれば、"会議室"に進入することも可能だぞ。これは結構使えるかも。

▲写真の場所から一歩下がって、ダッシュジャンプをしよう。

ゴールまでのクリアルート

【A】ブロックを動かして進入路を開き、Bの部屋に進入。
【B】水中で、クリアアイテム1（カギ）を入手。
【C】カギ穴1でクリアアイテム1を使う（Cの近くの扉はもちろん、Aの部屋の高い場所にある扉も開く）。
【D】この通路から進入。Eの部屋ではひたすら上をめざす。
【E】スイッチ1を入れる（橋1が下りる）。
【F】ここの穴から下に下りる。なお、この下の部屋からは、坂を階段1にすれば脱出できる。このあと"塔の部屋・中段"を経由してGをめざす。
【G】スイッチ5を入れる（橋5が下りる）。このあと塔の部屋中段に向かう。
【H】スイッチ6を入れる（坂が階段2になる）。階段2を上り、ヒビを（ぶら下がり横移動で）経由してIへ。
【I】スイッチ7を入れる（坂が階段3になる）。
【J】スイッチ8を入れる（橋8が下りる）。Aに向かう。
【A】ブロックを足場にして、高い場所にある扉に進入。
【K】スイッチ11を入れる（橋11が下りる）。
【L】紋章4つを入手。扉11が自動的に開くので水路に進入。
【M】紋章4つを塔11で使う。ゴールの扉が開くので脱出。


〈大階段〉
〈最上階の部屋〉
〈塔の部屋・上段〉
〈カホムーンの街・スタート付近〉
ゴール
〈塔の部屋・中段〉
〈会議室〉
〈階段3〉
〈階段2〉
〈階段1〉
〈塔の部屋・下段〉
スタート

ゼビウス3D/G⁺

発売同時！　即OKな隠し要素を完全公開！
さらに『3D／G』のちょっといい話をピックアップ!!

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）、ネジコン
発売日	3月28日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

やっぱりこのソフトはオリジナルの「ゼビウス」ではないかと思ったりもするんですよ。古いソフトだし、もちろん古いＳＴＧなんだけど、テクノですよ、これが、やっぱり。そういう点では、今もなお古びてはいない。「３Ｄ／Ｇ」の方がむしろ古くさく感じてしまうのはどうしてなんでしょうねぇ。ま、記事はちゃんと「３Ｄ／Ｇ」の隠し要素とピンポイント攻略でいってますんで、御安心を（昔の資料を引っ張り出してきてすべてのソルを出現させるのは苦労しましたよ、実際）。（土曜の昼下がり……）

やはりいた！　お約束の隠しキャラ平八&ポール

アーケード版で好評だったウラワザが、ＰＳ版にもしっかり移植されていたぞ！　自機のソルバルウが、なんと平八とポールに変身してしまうのだ!!　ちなみに、この２人の性能は超極端。平八は極端に遅くて、ポールは制御不能なほど速いのだ。

パワープレイヤー2人の夢の協力プレイを楽しんでほしい

平八とポール、このパワープレイヤー２人が、ガッチリ手を組んで（左の写真は同時に崩拳ですが）敵を倒す。ナムコでなければできない夢の競演だ（当然）。

●平八の使用方法　タイトル画面で１Ｐ側の右キー、ザッパー、ブラスター、Ⓧを自機が変化するまで、押したままにする

●ポールの使用方法　タイトル画面で２Ｐ側の右キー、ザッパー、ブラスター、Ⓧを自機が変化するまで、押したままにする

「ゼビウス3D／G」の隠し要素

ブラックソルバルウ

●ブラックソルバルウの使用方法

タイトル画面でＬ１＋Ｌ２＋Ｒ１＋Ｒ２＋㋝を押したまま、Ⓧを押す

◀小説版ゼビウスにも登場した、黒いヤツ。

SDソルバルウ

●SDソルバルウの使用方法

コンフィグメニュー画面でＬ１＋Ｌ２＋Ｒ１＋Ｒ２＋㋝を押したままＥＸＩＴし、ゲームを開始する

◀単純な話、小さくなって敵の弾がよけやすいかも。

自機のローリング

●ローリングの方法

ネジコンを使用してねじる

◀グリンと回すなら、やはりポール。逆立つ髪が（笑）。

自機がソルバルウの場合は今イチやる気の起きない（?）ワザだが、平八&ポールの場合は必見!!

ところで…この2人の大きさって一体…?

ソルバルウの全長が、9.8mということを基準とすると、「ゼビウス3D/G⁺」での平八の全長が約10.3mで、ポールの全長が約10.6mとなる。さらに平八の髪の高さが（片方の髪）1.6mで、ポールの髪の高さが2.7mになっている。なお「鉄拳２」での身長からはべると、約5.7倍にも巨大化しているのだ。

©1996 1997 NAMCO LTD. ※崩拳とキャラ選択の画面は「鉄拳２」のものです。

●ピンポイント攻略

『ゼビウス3D/G』

フリーコンティニューで、おまけにその場復活なのでクリアするだけならＯＫだけど、隠しキャラをすべて出すのは難しいぞ。

有効な武器からルート分岐、さらなる隠しキャラまで

ボス戦に有効な武器

ゲルマック

ボス戦用レーザー

ボス戦ではかなり威力を発揮するが、装備していれば絶対に有利というほどでもなさそう。通常面でのザコ処理を考えても、キツイしね…。

▲２面ボス以外なら、どのボスでもＯＫ。でも通常面がキツイので、１人プレイの場合は使いにくいかも。

ディオス

多方向ショットは、基本

プレイするうえで基本ショットとなるのが、このディオス。最大で５方向までパワーアップし、ザコにもボスにもオールマイティに使える。

◀まわりのブロックは無視して、コアを狙い撃ちすれば、速攻で倒すことができるぞ。

▶ここにドークトでくると、イヤになるほど長期戦になる。ディオスなら簡単だぞ。

ドークト

便利で楽々でも貧弱…

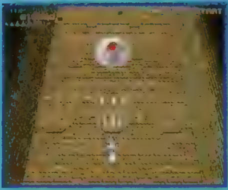
対空と対地をうまく使い分ければ、通常面では有効な武器。でもショットパワーが弱いので、前半のボスを除いては長期戦になってしまうぞ。

◀レーザーを対地レーザーにした後はよけるだけ。ドークトでおすすめできる唯一のボス。

▶右下が安全。中央のコアを覆うカバーを破壊したら対地レーザーに変えよう。

エリア３の分岐は「左」が有利

分岐地点の直前には、謎の地上物がある。これの右か、左か、どちらを先に壊すかによって、ルートが変わってくるのだ。特にキューブが出現するルートはかなり難しいので、なるべくさけて通っていこう。比較的簡単なルートは、分岐を２回とも左に進むルート。ボスはどのルートを通っても同じなのだ。



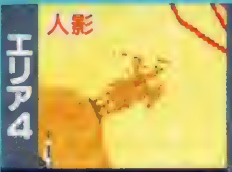
▲左～左と進めば、キューブがいない簡単ゾーンに進むことができる。気をつけるのは小型のアンドアジェネシスぐらいかな。

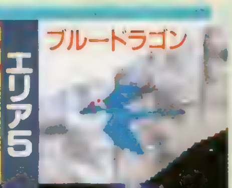
▲この怪しそうな地上物を１回目は左、２回目は、右のやつを先に破壊していけばいい。ここはブラスターで順番通りに攻撃していこう。

さらに隠しキャラ!!

左ページで紹介した以外の隠しキャラは、赤ソルを出現させて破壊すれば、次のエリアに登場するぞ。ただし、その赤ソルを出現させるには、前のエリアですべてのソルを出現させておかなければならないのだ!?

すべてのソルを出現させるのは至難の技だ!!





<隠しキャラの効果>
- ●人影…ブラスターを撃つと手を振る（得点なし）
- ●ブルードラゴン…ザッパーを１発当てると２万点。
- ●ブーカ…ブラスターを１発当てると２万点。

『ゼビウス』&「アレンジメント」の隠し要素

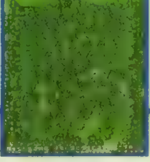
『ゼビウス』と『ゼビウスアレンジメント』の隠し要素も公開するぞ。いずれの隠し要素も、当時を知る人にとっては涙もののウラワザでしょう。そういえば……最も有名だった「あのワザ」もやっぱり入ってるんでしょうか？　そのへんも追求していきたいところだ。もちろんこの他にも、旧作に入っていたものの再現から、このソフトオリジナルのものまで、いろいろな隠し要素が満載されているハズだぞ。探してみよう。

ちなみに「スーパー」とはオリジナル版の難易度を上げたＡＣゲーム（ＦＣ版とは別物で家庭用初移植）。『アレンジメント』はＡＣの『ナムコクラシックVOL.1』に収録されたアレンジバージョンだ（こちらも家庭用初移植）。

マニアモード

●マニアモードの入り方

『ゼビウスアレンジメント』で、エリア１スタート直後の隠しメッセージ(画面右)を出現させ、エリア１のすべてのソル(２本)を出し、エリア２にある隠しメッセージ(画面左)を出現させる



◀この隠しメッセージを出していこう。難易度は最高レベルになるぞ。

エクストラエリア

実は、『ゼビウスアレンジメント』には全16のノーマルエリアに加えて、３つのエクストラエリアが存在する。ノーマルエリアとは少し違う緊張感が味わえるぞ。出し方はまだ公開できないけど、３つのエリアはそれぞれ条件が異なるので、じっくり探してみよう。

◀エクストラというだけあって、エクストラな（？）出現条件かもね??

アーケード版のゲームシステムに迫る!

第9回 ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

AOUショーで出展されたアーケード版の新作を実際にプレイ。そのリポートを中心にゲームの全容に迫ってみるぞ。また、大好評の声優インタビューには、お待ちかねの如月未緒役の関根明子さんをお迎え。その他、グッズやCDの最新情報ももれなく掲載しているので、隅々まで目を通しておくれやす。

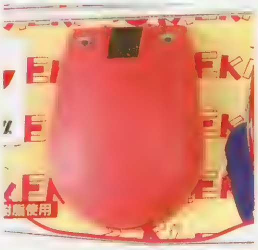
『ときめきメモリアル～おしえてyour heart～』先取りプレイリポート!!

去る２月20日、千葉・幕張メッセにて「ＡＯＵ1997　アミューズメントエキスポ」が開催された。電撃ＰＳ「ときめき」班の目的は、コナミブースで出展されていた話題の新作『ときめきメモリアル～おしえてyour heart～』だ。42号でのコナミから届いた写真だけではどんなゲームなのか理解できないし、如何とも評価しがたい。これは是非とも実際にプレイして、ゲームのデキを確かめなくちゃ。というワケで会場の人ごみや行列にもメゲず、様々な角度からチェックしてきたぞ。幕張に行けなかった人は特に注目してね！

このゲームの特徴は、プレイヤーの心拍数と発汗量をセンサーで感知し、それをライフゲージに活用したこと、というのは前回お伝えした通り。内容は『ときめき』本編のデート部分の繋ぎ合わせといった感じだ。女の子とデートをして、途中に現れる選択肢の選び方によって女の子に与える印象が変化する。悪い印象を与えるたびにライフゲージが減っていく仕組みだ。卒業まで行くか、ライフゲージが０になった時点でゲーム終了。どの場面でゲームオーバーしても、終了後には必ずプリントカードがもらえるぞ。

1 まずは気になるセンサーの感度をチェック!!

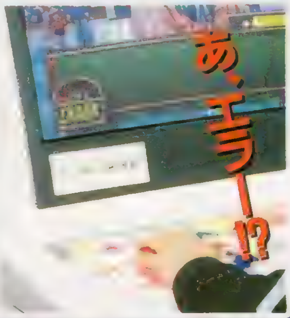
実際にセンサー部分に手を置いてみる。軽く中指が触れているだけだと、画面にエラー表示が出てしまう。思ったよりもしっかり指を押しつける必要がありそうだ。行列になっていたから、「前の人の発汗量が多かったら、自分がプレイするときにセンサーが誤動作を起こすんじゃない？」なんておバカな予想を立てていたんだけど、その心配はまったくなさそうだ(笑)。プレイした時間は短かったけど、しっかり心拍数はチェックしている印象を受けた。これなら安心してゲームに集中できるね。



◀このマウス形の物体が左手で握るセンサー部分。抗菌樹脂を使用しているとのこと。

ここに注目

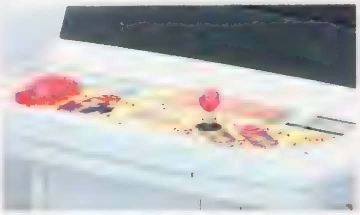
センサーが感知したプレイヤーの状態は、常にリアルタイムで画面左下に表示される。上の半円部分が発汗メーターで、下の数字部分が心拍モニターだ。



▶センサー部分をしっかり握っていないとエラーが出てしまい、注意されるのだ。

2 操作性は…？

左手でセンサー部分を握っていなくてはならないため、レバーを動かしたりボタンを押したりする主な動作を行うのはすべて右手。今まではほとんどのゲームでは左手で方向キーを操作していたのに、慣れていない右手での操作はいささか不安だよね。しかし実際には、レバーの動かし方は上下くらいだし、すぐに慣れてしまうから大丈夫だ。



▲筐体の操作部分。今までにない形になっているぞ。

©1994, 1996, 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. PHOTO／まきたゆういち

【当選者発表】41号のポストカードプレゼントには302通の応募がありましたが、抽選の結果次の10名が当選しました！　北海道・米澤誠、青森県・神宇行、山形県・鈴木治、栃木県・市塚潤治、神奈川県・斉藤阿友美、長野県・田中宏明、愛知県・坂口貴信、滋賀県・加藤智康、茨城県・御園知宣、広島県・狭間和洋。以上、敬称略。

藤崎詩織1stアルバム発売記念グッズ詳細

前回でもちょこっと触れたが、藤崎詩織「My Sweet Valentine」の発売を記念して作られた通信販売グッズを写真付きで紹介。申し込み・お問い合わせは、TEL:0120-573-114までどうぞ。

←藤崎詩織ポートレート集

特製オリジナルパッケージのポートレート集"Message"。W257mm×H364mmサイズのポートレート10枚入り。価格は¥2,500(税別)。

←クリアファイル(5枚セット)

背景がハーフトーン仕様になっているクリアファイル。W220mm×H310mmサイズで、A4用紙に対応。5種類の絵柄セットで¥1,000(税別)。

←ポスター(2枚セット)

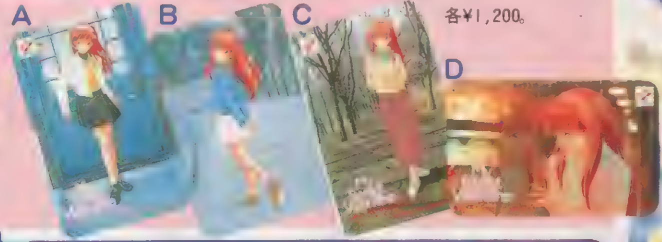
841mm×594mmサイズのタテ型とヨコ型のポスター2枚組。もう1枚の絵柄はテレカBと同じものだ。価格は¥1,200(税別)。

←ポストカード(5枚セット)

絵ハガキとして使える、5枚入りのポストカード。5種類の絵柄はクリアファイルのセットと同じ。価格は¥500(税別)。

↓テレフォンカード

藤崎詩織プロフィール入り特製台紙が付いた、50度数のテレホンカード。種類はA～Dの4タイプで、各¥1,200。



3 ゲームはこうやって進む

本編とは違って主人公の育成はない。入学式の後、いきなりデートに誘う場面に突入だ。デート場所を指定されるので、相手を選択する。デート中には、プレイヤーを動揺させるような様々なハプニングが発生するぞ。選択肢を選ぶとき、その答え方と同時にプレイヤーの心拍数・発汗量がゲームを左右するという仕組みだ！

▲デートは1シーズンに1回で、場所はあらかじめ固定されている。この画面になると相手の女の子を選択できる。

▲「ときめき」本編と同じようにデート。ここからは相手のことだけを考えよう。

▲デート中にハプニング発生。ここでドキドキしてしまうと、後でヤバい結果に。

そして、選択肢!!

女の子に悪い印象を与えてしまうと…

悪い印象を与えるたびにライフゲージが減り、0になってしまうと、その時点でゲームオーバーだ。

女の子に良い印象を与え続けていると…

最終的に卒業式を迎え、伝説の木の下での告白が待っている！　ただし誰からも告白されない場合もあり。

4 プリントカードはいい感じ

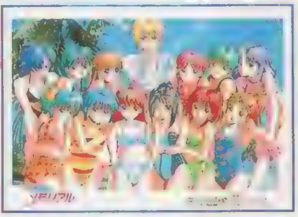
ゲームが終了すると、筐体上のプリンターからポストカードサイズのカードがプリントされる。

▲プリント前には、カードに女の子からのメッセージを入れるか入れないかの選択画面になる。好きな方を選ぼう。

メッセージあり

◀その時プレイした記念になること請け合い。

メッセージなし



◀絵だけ見たい場合や良くない結果のときはいいかも。

プリントカードの種類と質

カードの絵柄は、描き下ろしを含めて500種類もある。さらに、プレイの際の評価によって女の子の表情も変化するのだ。カードの用紙はそれなりにしっかりしていて、プリントされた絵も粗くなく綺麗に出ている。家庭用のビデオプリンターよりは精度が高いと見ていいだろう。ただ、それだけにプリント時間が長いので、後ろに待っている人がいるとイラつくかも(笑)。

『ときめきメモリアル』コーナー恒例企画

関根明子 ワンダフルインタビュー

Akiko Sek

今回のゲストは、如月未緒役の関根明子さん。落ち着いたトーンの声を聴いていると、こちらの気分まで優しい気持ちになるから不思議だ。時期的に新作ゲームの収録話も聞けたり、外見からは想像できないほど突飛な発言も飛び出したり、かなり楽しいインタビューになったぞ。さてさて、どんな話なのかは読んでみてのお楽しみ。それではいってみよう！

アーケード版はきわどいかも（笑）

――『ときめきメモリアル』本編をプレイされたことはありますか？
関根明子さん（以下関根、敬称略）：ＳＳ版をやらせていただきました。うまくできなかったんですけどね（笑）。〝勉強〟をして図書室さえ行けば未緒ちゃんとは会えたので、文化祭とかデートイベントとか未緒ちゃんの分だけとりあえず見ました。未緒ちゃんが見られたからいっか、みたいな感じでした。
――如月さんに告白されましたか？
関根：いえ、そこまでいかなかったんです。病気で寝こんじゃったりケガをしたり、なんかそんなのばっかりで……ヘタクソなんですね（笑）。
――難しかったですか？
関根：単に難しいというよりは、時間がなくてあまりプレイできなかったんです。まだまだやらなくちゃ告白までいけないんですけど、なかなかできなくて……勉強します（笑）。
――実際にプレイされてみたご感想は？

関根：思ったよりも声が綺麗に入っているので、こんなに精度が高くなっているんだなって思いました。あと、単なる恋愛ＳＬＧって思ってたのに、隠しキャラとかイベントとか、そういう遊びの工夫があるところが面白いのかしらって思いましたね。
――イベントが多いですものね。
関根：ええ。文化祭の「金太郎侍」なんて〝本当に恋愛ＳＬＧ？〟っていう感じですよね。アフレコでは結構楽しんでやらせていただいて、もう一発でＯＫって感じだったんですよ。あれは楽しいですよね。
――ところで、アーケード版「おしえてyour heart」の収録が終わったそうですが、アフレコの様子を聞かせていただけますか？
関根：比較的早く終わりましたね。今までと違って、プレイヤーの皆さんをドキドキさせなくちゃいけないっていうのがおかしかったです（笑）。そのために〝結構スレスレなところでやってみました〟みたいな感じなんですよ。
――ちょっときわどいシーンもありますよね。
関根：そう、きわどいの！　「パンツ見えたよ」とか「蚊に刺されたの？　それキスマーク？」とか男の子に言われちゃうの。それで未緒ちゃんは軽蔑しちゃったり黙って去っちゃったりするんですよ。こんな言葉を入れること自体今までなかったので、ちょっとビックリして〝未緒ちゃんもビックリー！〟って感じです（笑）。
――ファンの方の反応が気になりますよね。
関根：もう心配ですよ。これは『ときめき』じゃないと言う人と、「ちょっと遊び心だね、面白いじゃん」って言う人と、どんな感じになるのか評判が楽しみです。皆さんやってみて下さいね。でも、未緒ちゃんはあまりきわどいセリフを言わなくて済んだような感じなので、多分大丈夫だと……（笑）。あ、最後の方に自分で言っていても恥ずかしくなるようなドキドキもののセリフがあったので楽しみにして下さい（笑）。
――そういえば「虹色の青春」の収録も終わったんですよね？
関根：はい、無事に終わりました。沙希ちゃんとは仲良しの設定なので、いつも沙希ちゃんとイベントが一緒なんですよ。今までより内容が細かくて面白かったですね。それに今回は丹下桜ちゃんも入りましたし。キャピキャピで元気いっぱいの女の子っていうのがピッタリかな。
――そうですね。どんなイベントがあるんですか？
関根：遊園地とか図書室関係のイベントがありました。それで中身が濃いんですよ。本当に１分１秒を感じるような会話がたくさんあるんです。イベントの内容も、遊園地に行ってジェットコースターに乗るだけじゃなくて、いろいろと楽しめるんですよ。だから本当に遊園地に行った気がするんじゃないかなって思いました。日常を楽しんでいただくっていうゲームらしいので、イベントがたくさんあるというより、イベントの内容を掘り下げていくといった感じですね。
――じゃあ、セリフ量も多かったんじゃないですか？
関根：そうですね、多かったです。普段の会話のような形になっているので、その分セリフはすごく多かったです。でも、日常の中の１日を濃く描くという風になったら、やっぱりこのくらい必要なのかなって思いましたね。
――それは楽しみですね。
関根：皆さんに楽しんでいただきたいなと思っています。……未緒ちゃんもいますので、あの、よろしくお願いします（笑）。

PHOTO／まきたゆういち

未緒ちゃんも脱力漫才やりたい！

――さて話は変わりますが、CD「月刊ときめきメモリアル」のアフレコの方はいかがですか？
関根：すごく楽しいです。この前もまた歌わせていただいたんです。未緒ちゃんの歌の面白いところは、どんどん物語になっているところなんですよ。最初はちょっと暗めの歌で、友だちのマフラーを取っちゃったりしたでしょ。２曲目は〝ちょっと前向きに生きよう〟みたいな歌で、３曲目がちょっと異質なんですけど「さよならを言えなくて」。その次が、ちょうどＣＤドラマの中で好雄君との恋の話があったときだったので、もうラブラブな明るい歌だったんですね。そうしたら今度の５曲目では、〝幸せが恐い〟とか〝あなたの寂しげな横顔の答えが知りたい〟とか不安になってるんですよ（笑）。だから「次は別れるんじゃないの？」なんてみんな冗談で言ってておかしいですよ。
――別れたらヤバイぞっていう状態ですか？（笑）。
関根：でも、好雄君は別れの歌を歌ったらしいんですよね。これは未緒ちゃんが振られるのかな……やめてー。もう「好雄の浮気者！」（笑）。そうそう、この前「男子更衣室」にゲストで出たんですよ。
――なんかワン、ニャーがすごいじゃないですか。実際はどうなんですか？（笑）。
関根：あの放送禁止用語、笑っちゃうんですよね。今回あまりやりすぎたので、ほとんどカットになると思う……だってヒドイんだもん（笑）。２人で漫才始めちゃって、もう私は後ろのブースに「誰か止めてくれー！」って救いを求めたという（笑）。
――いろいろカットして編集でうまく繋げてますから、スタッフは大変ですよね。
関根：本当にかなり大変みたいです。時間に関係なくテープ回しっぱなしで収録してるんですもの。ＣＤの４～５倍は録っているんじゃないですか？　でも普段の状態がそのまま出ているなって感じの収録だったので面白かったです。どこがカットされたか私もちょっと不安ですけど、楽しみにして下さい。
――如月未緒の「物想い図書館」のコーナーはやっていていかがですか？
関根：あれは唯一地に戻れないコーナーですね（笑）。全部未緒ちゃんのセリフだし、真面目にゲストの方に読んでいただくので崩せないんですよね。私はもっと羽目を外したいけど、「それじゃ未緒ちゃんじゃないよ」って周りが許してくれないの。
――本当に物静かなコーナーですよね。
関根：「脱力漫才」とか、ああいう方が面白そう。あれは収録中にみんなで本当に脱力しているんですよ（笑）。あのコンビは面白いと思います。「あのぉ、未緒ちゃんにも脱力漫才やらせてください！」なんてね（笑）。
――虹野さんと組んで何かやるっていうのもいいですよね？（笑）。
関根：ねえ。今度はトリオにしたらどうですか。和服に三味線持って〝かしまし娘〟とかやるの。それで自分に都合が悪くなると「あっ、めまいが……」ってすぐ倒れちゃうとかね（笑）。あ、でも真面目っていうイメージだから、あんまりボケてもいけないのかしら？　私、結構好きなんですけどね。
――いや、それすごく面白いですよ。本当に実現すればいいのにって思います。
関根：そうですか（笑）。でも育ててくださるのは皆さんなんですよね。「脱力漫才」も「お題」とかも結構皆さんのお手紙で作ってるみたいなんですよ。
――じゃあハメを外した如月さんが見たい人は、ハガキに「かしまし娘実現希望」とか書いて送りましょう、ということですね？
関根：そうですね。皆さんお願いします（笑）。
――さて、ご自身の演じるキャラクターについてお伺いしますが、最初の如月未緒の第一印象を覚えてらっしゃいますか？
関根：もう４年くらい前になりますけど、文学少女ですぐ目眩で倒れちゃう設定を読んで、〝あっ、これは演じやすいな〟って思いました。キャピキャピの女の子も演じたことがあるんですけど、私の声質がおとなしい感じなので、未緒ちゃんはすごくやりやすかったです。私も学生時代に演劇部だったし、おとなしかったので、すごく相通じるところがあるんですよ。ただ「あ、めまいが……」って、いちいち宣言して倒れるかなーとは思いましたけど（笑）。
――病弱なキャラクターの典型ですよね。
関根：良くありがちですよね？　他の濃いキャラクターたちの中にいると目立たないですけどね（笑）。でもまぁ、一応未緒ちゃんっていう名前を知ってもらえたから嬉しいです。ファンレターを戴くとすごく嬉しいんですよね。真面目なお手紙が多いので、「これは頑張らなくてはいけないな」と思っています。
――ずっと長く付き合っていくうちにキャラクターの印象は変わりましたか？
関根：あまり変わらないですね。最初の印象を保って演じているので、ほとんど変えてないです。そう自分では思っているんですけど、周りの方は変わったと思うかもしれないですね。
――ＣＤドラマに入っても、全然イメージは変わらないですか？
関根：ええ。地を出していろいろと楽しむこともできるんじゃないかなと思うんですけど、私がそれをやると「誰？」って感じになっちゃいますから。それに未緒ちゃんはやっぱり〝真面目でおとなしい優等生〟じゃないですか。ここだけは守ってほしい、みたいな部分があると思うので、みんながどんなにふざけても「私は真面目にやらなくちゃ」というのがあります。小さいけど、そのラインは保っていたいなと思っています。
――演じる上で苦労された点はありましたか？
関根：素直にやらせていただいたので、演技の面ではあんまりないです。ただ歌を歌うときに、未緒ちゃんの可愛いイメージで歌ってみたいと思ってキーを限定していただいたんです。低い声を使えば幅は出るんですけど、それだと未緒ちゃんのイメージと違うだろうなと思ったので。ちょっとツライ部分もあったんですけど、キーを高めにお願いしたんですよ。そしたらどんどん高くなっていくんですよね。「うーん、ツライぜー」とか言いながら歌ったんですよ（笑）。その辺が苦労しましたね。
――好雄君といい雰囲気になったときは、演じていていかがでしたか？
関根：あ、お芝居をやらせていただいて本当に楽しかったです。私も中学時代に「ロミオとジュリエット」を暗記するぐらい読んでいたんですよ。だから、未緒ちゃんがソラで一生懸命練習しているところは、なんかその頃を思い出して懐かしかったですね。変に作らないでなるべく素直に演じたので、あのラストシーンは私も好きです。でも「なんで好雄と結ばれたんだ」っていう声が結構あったみたいです（笑）。
――そうなんですよ。「好雄とくっついてほしくない」っていうファンが多いみたいですよ。
関根：そうそう、ファンの方たちはゲームの主人公

▲優しくて神秘的な表情はドキドキでしょ？　まだまだ寒い公園での撮影だったけど、関根さんの周りだけはちゃーんと春でした。

◀「今回初めてファンの皆さんにお礼が言えるかなって思ってたんです」と関根さん。ファンが作り上げた人気だものね。

長く皆さんに愛されてほしいですね

ですから、「主人公以外の人とくっついたら許せん」みたいなのがあるんでしょうね。

――如月未緒役への思い入れはいかがですか？

関根：この『ときめきメモリアル』って最初から売れるのがわかっていたモノと違って、ファンの皆さんが見つけて育ててくれたところがあると思うんですよ。それだけに、思い入れはすごくあります。

――ああ、そうですね。最初は口コミで人気が出たものですからね。

関根：スタッフの方は声のサンプルＣＤを大量に聞いて、声のイメージで未緒ちゃんを私にって選んでくださったらしいんですよ。それが世に出て、それからまたどんどん展開されていって、私は本当にいい経験をさせてもらったなって思ってるんです。それはもう「感謝、感謝！」という気持ちで、ずっとファンの皆さんにお礼を言いたかったんです。

――総合的に如月未緒をどう思っていますか？

関根：私は彼女の前向きなところがすごく好きなんです。体が弱くてなかなか友達付き合いができない自分を何とかしたくて、演劇部で活動しようと思ったり一生懸命体育祭に出たり……。あのちっちゃい勇気がとっても好きです。

――もうちょっと体が丈夫になってくれればいいかなって思いますか？

関根：健康ドリンクとか飲んでいきなり「すっごい元気になりました」って？　え、違う？(笑)。それじゃ未緒ちゃんじゃなくなっちゃうよね。やっぱり自分のコンプレックスを持っていても前向きにひたむきに生きていくっていうのが未緒ちゃんだなと思ってますので、健康になっちゃダメかなー？(笑)。

――眼鏡をかけているのと、かけていないのとではどちらが好きですか？

関根：眼鏡かけての未緒ちゃんと思っています。眼鏡をかけてるから、普段は可愛いと思うんですね。それで外したときに恥じらいがあるじゃないですか。それもまた可愛いと思うので、私は眼鏡は好きです。眼鏡あった方が、眼鏡の自分と眼鏡を取った自分と２つ見れて、得してるような気がする。全国の眼鏡の皆さん、喜んでください。あなたは２つの顔を持ってるんですよ(笑)。

――収録中のハプニングや今だから話せるエピソードなどはありますか？

関根：やっぱり何といってもヴェルファーレのイベントでしょう。ヴェルファーレに勝るものなしって感じですよ。地震があって電源が落ちたとか、歌ってる最中にステージに足がハマったとか、いろいろありましたよ。ステージの黒い目張り部分に穴が空いてたんですよ。そこに私は３回もかかとがズボッと入っちゃったんです(笑)。振り付けもちょっと止まっちゃって「ひゃー、どうしましょう」みたいな。でもみきこちゃんと２人で笑わないって約束したから、笑いたいのをこらえて横を見たら向こうは笑ってるし(笑)。

――あ、栗原さんも１回ハマって、笑っちゃいけないと思いつつ笑っちゃったみたいですよ。

関根：そうだったの。じゃあ、そのとき２人ともハマってたんですね(笑)。

――これからの『ときめき』はどうなってほしいと思いますか？

関根：できたら長く大切に続けていければなって思っています。変に大きくならないで、長く皆さんに愛されてほしいですね。台本の展開とかコーナーのアイデアとか、ファンの皆さんの発想が反映されてるから、もっとコナミさんに手紙を書いた方がいいかもしれない。結構しっかりと受け止めて、読んでらっしゃるみたいですよ。やっぱりファンの人たちが意見を言ってくださらないと、続かないと思うんですよね。すごく大切にしていきたいと思っていますので、みんなで作っていってほしいなって思ってますね。

――それでは『ときめき』以外のご活動を詳しく教えて下さい。

関根：ＣＭやナレーションが多いですね。明治図書さんの学校教材を、８年ぐらいずっとやらせていただいてるんです。それが１番長い仕事ですね。国語と英語なんですけど、全国で中学生のときめきファンの人は、カセットで聞かれているんじゃないかなと思いますよ。ＣＭでは、「スパッと３分」というスパゲティとか「甘露飴」とか、三菱の「床下換気扇ユニット」のお母さん役とかをやってたんですよ。シオノギ製薬の「セデスハイ」のラジオＣＭもやってますね。あとは今、パーフェクトＴＶの地球の声とか、「スポーツアイ」というスポーツチャンネルのナレーションなんかもやってます。

――ゲーム関係では何かありますか？

関根：『クイズまるごとザ・ワールド』のナレーションとか、『風雲カブキ伝』のジョイア役とかをやっています。あとね、速水翔さんと宮村優子ちゃんが出ている『バイオハザード』のラジオドラマで、お母さん役を演じました。それが今度ＣＤになるらしいです。それとこの前、ナムコのナンジャタウンの猫観音様の声を録ったんです。どこで聞けるか探してみて下さいね(笑)。

――では最後に、ファンの皆さんにメッセージをお願いします。

関根：あの……私個人でファンの皆さんにメッセージを言えるっていう機会が初めてなので、嬉しすぎて何を言ったらいいかわからなくて……。でも、この『ときめきメモリアル』を育ててくれたファンの皆さんに、とても感謝しているということを本当に伝えたかったんです。だから壊したくないし、これからも大切にしていきたいと思っています。皆さんの応援してくださる声、私に届く限りはちゃんと受け止めて、１つ１つ全部大切にしています。なかなかお返事書けなかったりしたら、ごめんなさい。みんなの気持ちを一生懸命心に留めて頑張っていきますので、これからもよろしくお願いします。

Akiko Sekine

SPECIAL LONG INTERVIEW

きらめき情報局

CD 「月刊」増刊号が発売

★月刊ときめきメモリアル '97春の増刊号

ときめきキャラ全員出演の特別増刊。おなじみのラジオトーク、CDドラマをはじめ、各キャラのコーナーが9つ、新曲4曲が収録されたボリュームたっぷり計20トラックの2枚組。

▶キングレコード／発売中(3月26日)／¥3,500

★月刊ときめきメモリアル No.9

ドラマ「ゆかりの理由ある反抗?」では古式さんが主役で登場。館林見晴のバスルームトークや、片桐彩子の「イングリッシュ英会話」も注目だ。歌は中友子さんと川口雅代さんの2曲。

▶キングレコード／4月9日発売／¥2,243

★金月真美 MOONLIGHT LIPS ラジオテイズに恋をしてII

好評ラジオ番組のCD化第3弾。マミリンと桜ちゃんの恋の行方(!?)が気になる内容だぞ。マミリン、桜ちゃんともに2曲披露している部分にも注目だ。

▶キングレコード／4月9日発売／¥2,854

今後の発売スケジュール

[illegible]……4月[illegible]日発売／¥[illegible]
★月刊ときめきメモリアル No.10……5月[illegible]日発売／¥2,243
金月真美 MOONLIGHT LIPS ラジオテイズに恋をしてIII……[illegible]

PRESENT 如月ファン注目!

今回のプレゼント賞品は、インタビューに登場した関根明子さんのサイン入りグッズ。恒例の画面写真と限定版の他、如月さんの愛読書「ゲーテ詩集」もあるぞ。欲しい人はP179へ急げ!

10名

→関根明子さん直筆サイン入り画面写真(2タイプ)

↓関根明子さん直筆サイン入りゲーテ詩集(4冊セット)

1名

↓関根明子さん直筆サイン入りPS『ときめき』限定版

1名

GOODS グッズ攻勢休みなし!

↓私立きらめき高校通学定期入れ

きらめき高校の校章が型押しされた本革製。定期券と藤崎詩織ブロマイド付き。¥2,800。

↓ときめきCDケース

持ち運びに便利なCDキャリングケース。12枚まで収納可能だ。絵柄は2タイプ、価格は各¥2,000。

▲青を基調とした絵柄タイプは「オンステージ」。

▶ストライプバックの絵柄は「メモリアル」。

→ときめきミニギャラリー
↓ときめきおやすみギャラリー

特製パッケージに入ったポストカード。カード24枚(12種×2)と封筒24枚入りで、各¥1,800。

PRIZE まだまだ続くよ新景品

↓ときめきSDキーホルダー座り

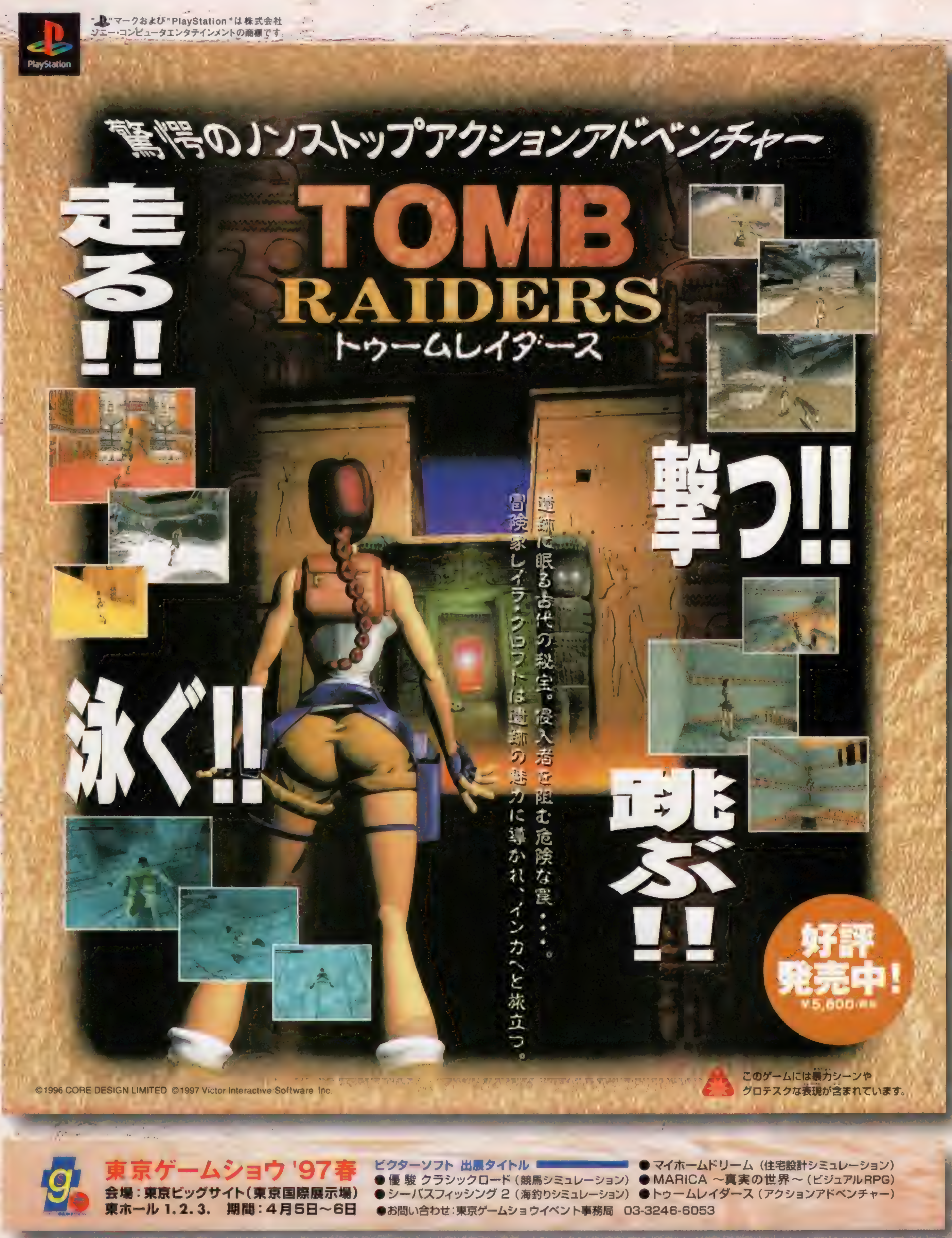
立体マスコットキーホルダーの座りバージョン。高さ6cm、全12種類。現在稼働中。

↓ときめきマウスパッド

W21cm×H18cmサイズのマウスパッド。表面にプラスチック、裏面に滑り止めスポンジゴムを使用。全12種類、現在稼働中。

→ときめきフィギュア座り

夏制服の座りバージョンのリアルタイプフィギュア。彩色済みの完成品なので、組み立てたり色を塗ったりする必要がないぞ。サイズは高さ15cmと少し大きめ。全12種類、現在稼働中。


"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社
ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
驚愕のノンストップアクションアドベンチャー
TOMB
RAIDERS
トゥームレイダース
走る!!
撃つ!!
泳ぐ!!
跳ぶ!!
遺跡に眠る古代の秘宝。侵入者を阻む危険な罠・・・。
冒険家レイラ・クロフトは遺跡の魅力に導かれ、インカへと旅立つ。
好評
発売中!
©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software Inc.
このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。
東京ゲームショウ '97春
会場：東京ビッグサイト(東京国際展示場)
東ホール 1.2.3. 期間：4月5日～6日
ビクターソフト 出展タイトル
●優駿 クラシックロード（競馬シミュレーション）
●シーバスフィッシング 2（海釣りシミュレーション）
●マイホームドリーム（住宅設計シミュレーション）
●MARICA ～真実の世界～（ビジュアルRPG）
●トゥームレイダース（アクションアドベンチャー）
●お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局 03-3246-6053

ビクターのゲームソフト Victorゲーム情報局（テレフォンサービス）TEL.03-3236-5200
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

PlayStation™

華麗に、優雅に、美少女達の熱き戦いが再び…
無限の可能性を信じて少女達は戦う……

おもしろさ、120%、エクセレント級!

★豪華声優勢揃い!
本田飛鳥(茶山莉子)/新堂環(勝生真沙子)/北条虎美(伊藤未央)/大久保久美(長沢美樹)/山崎竜子(森本晶)/鈴木めぐみ(北条静香)豊田可莉奈(荒木香恵)/小和田奈々(高橋美紀)/御手洗清子(日高のり子)/キャシィ・ワイルド(高乃麗)/川崎忍(西沢広香)等

対戦格闘アクションゲーム

あすか120%エクセレント
BURNING Fest. EXCELLENT

★シナリオ、バランス、すべてにおいて120%プラス! ★ストーリーの進め方によってキャラクターが、パワーアップ! ★超必殺技を修得するもしないもプレイヤーしだい! ★コミカルで可愛いキャラクター10人に、忍シナリオを加え、合計11人のアドベンチャーモードでパラメーターをアップ!

5月2日(金)発売

SLPS-00849

標準価格¥5,800(税抜)

c 1997 Family Soft／Fill in Café

※画面写真はすべて開発中のものです。

イラスト●石田敦子(スタジオG-1)

速報!イベント情報

〜東京ゲームショウ'97春〜

「TOKYO GAME SHOW '97 SPRING」『あすか120%メガファイトトーナメント in TGS』を開催!

●1997年4月5日(土)・6日(日)一般入場日

■午後3時より開始■ あすか120%の声優陣がメガファイトトーナメントにやって来る!!乞う御期待!!是非御来場下さい。

●会場:東京ビッグサイト(東京国際展示場) ●お問い合わせ先:㈱ファミリーソフト▲あすか実行委員会 〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号ユーザー対応TEL03(3924)5435

PlayStation
恋愛シミュレーション
初恋ばれんたいん
きっと、あの娘に逢いたくなる……。
初回予約の方全員にポスターを店頭にてプレゼント!!!
この、イラストをポスターにしてあげちゃいます。
●登場キャラクターは総勢21人。幼なじみやお節介、お姉さんに妹、年下、ライバル、女教師などなど……様々なキャラクター達が繰り広げる、学園らぶ！LOVE!ストーリー!!
●高校生活2年間でバレンタインにキミはいくつチョコをもらえるか?、本当の恋人に出逢えるのか?、キミの未来をシミュレート!!
★豪華声優勢揃い!
♥織田夏澄（日高のり子）
♥真田春奈（柳原みわ）
♥武田雪恵（伊藤未央）
♥大友千秋（美木まさき）
♥斉藤綾　（森本晶）
♥松平葉子（茂呂田かおる）
♥伊達桜　（茶山莉子）
♥前田麗香（北条静香）
♥毛利麻美（そのざきみえ）
♥島津絵里（永瀬いくみ）
6月27日(金)発売
SLPS-00831
標準価格¥5,800(税抜)
ⓒ1997 Family Soft／Fill in Cafe
※画面写真はすべて開発中のものです。
イラスト●羽原よしかづ
★ファミリーソフト、ホームページ開設!アドレスは右記に、是非ご利用下さい! 『http://www.familysoft.co.jp/』
★上記ファミリーソフトPSゲーム「あすか120%EX」「初恋ばれんたいん」「マッドストーカー」をご予約の方全員に、書き下ろしポスターを店頭にてプレゼント!
Family Soft
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号

対戦格闘アクションゲーム
MAD STALKER
FULL METAL FORCE
マッドストーカー
PlayStation
AD.2142
戦略コンピュータ「オメガ」暴走
有人型スレイブギア「ハウンド・ドッグ」作戦開始
初回予約の方全員にポスターを店頭にてプレゼント!!!
SLPS-00734
プリソナーβ (BX-SG-09B)
ゴンク (ASG-03N)
シルフィード (ASG-006F/A)
ハウンドドック (ASG-94A)
カムイ (JX-SG-02)
ライジンドック (ASG-99A)
待望のプレイステーションに堂々登場！
プレイステーション版、面白さグレイドアップ
●格闘ゲームのシステムを取り入れた迫力の横スクロール型ロボットアクションゲーム!
●メインのストーリーモードの他、対ユーザー/対CPUが可能なVSモード等、様々なモードを用意!!
●対戦格闘ゲームにも引けを取らない、ゲーム性リアルロボットアクションゲームの最終形態!!!
パッケージ・ロボットデザイン●峰岸達実
◆6月13日㈮発売
● 標準価格¥5,800円(税抜)
SLPS-00734 ©1997 Family Soft·Fill in Café
★ファミリーソフト、ホームページ開設! アドレスは下記に、是非ご利用下さい!
『http://www.familysoft.co.jp/』
Family Soft
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25 シャローム大泉301号
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面写真はすべて開発中のものです。

PlayStation

© 1997 NCS

"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

メサイヤ MASAYA NCS 日本コンピュータシステム株式会社

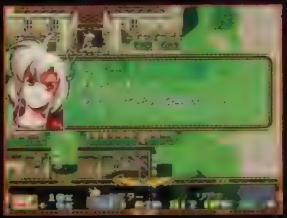
STORY

ラングリッサーⅠ

"ラングリッサー"を守るバルディア王家と、世界制覇を企むダルシス帝国との戦乱のひぶたがきっておとされた…。

ラングリッサーⅡ

伝説の聖剣"ラングリッサー"に対する"アルハザード"を闇の王子ボーゼルが手にし、大陸統一の野望を果たそうとしているが…。



ラングリッサー予約キャンペーンのお知らせ

「ラングⅠ&Ⅱ」または「ラングⅣ（サターン版）」のスペシャルパッケージ版をお店で予約して買うと、「ラングリッサーⅢ特製ピンバッジ」をもれなくプレゼント！他では手に入らない、オリジナル・ピンバッジをゲットしろ！

※サターン版「ラングリッサーⅣスペシャルパッケージ」には、「ラングⅣ特製ピンバッジ」が付いています

応募の方法

1. お店で予約（応募用紙に予約したお店の承認印を押してもらう
2. 「Ⅰ&Ⅱ」または「Ⅳ」を購入する。商品のたすき部分に付いている応募券を切り取り、応募用紙の所定の位置に貼る
3. 応募用紙と500円分の切手を封筒に入れ、ポストへ投函

応募の宛先：〒104 東京都中央区銀座4-11-3 ㈱アートヒース

応募の締切：ソフトの発売日から1ヵ月後の消印有効

ラングリッサー予約キャンペーン応募用紙

ラングリッサーⅢ特製ピンバッジプレゼントに応募します。

●お名前（フリガナ）

●ご住所 〒

●電話番号 （　　）

この応募用紙をゲームソフト取り扱い店にお持ちいただき、ソフトの購入予約をして下さい

㊟ お店の承認印、応募券、500円分の切手が全て揃っているか確認の上、ご応募下さい

お店の承認印を押して下さい。

応募券を貼って下さい

PlayStation
認識票が
兵士の証(あかし)だ
HARVEY WINSTON
WHITE SURGE
COMMANDER
BLOOD TYPE
シミュレーションRPG フェーダ2
～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～
FEDA 2
WHITE SURGE
the PLATOON
4・18 戦闘開始!! 標準小売価格: 5.800円(税別)
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ホワイト=サージ部隊メンバー

殺戮、破壊、略奪、誘拐、
何でもやるぜ
オレたちゃプロだからな

硝煙と爆風の嵐を
くぐり抜けたヤツだけが
ようやく一人前の兵士となる

戦闘RPG決定版
FEDA2 いよいよ登場

BATTLE FIELD

BATTLE ANIMATION

EVENT ANIMATION

OPENING MOVIE

ホワイト=サージメンバーの証
認識票をやるぜ!!

ダブル
W FEDA2 発売記念 キャンペーン

PRESENT 1 ハンドメイド認識票プレゼント

「フェーダ2」の中に入っているハガキでご応募いただいた方の中から抽選で2,000名の方にステンレス製ハンドメイド認識票をプレゼント!! ホワイト=サージ正式メンバーの証としてあなたの名前、隊員ナンバー、血液型が刻印されます。

PRESENT 2 オリジナルグッズプレゼント

全国プレイステーション販売店でご購入いただいた全ての方に「フェーダ2」オリジナル大型ポスターをプレゼント。また先着20,000名の方に「FEDA2」ロゴ入りメモパッドを合わせてプレゼント!!

＊デザインが多少変更される場合があります

メモパッド

オリジナルポスター

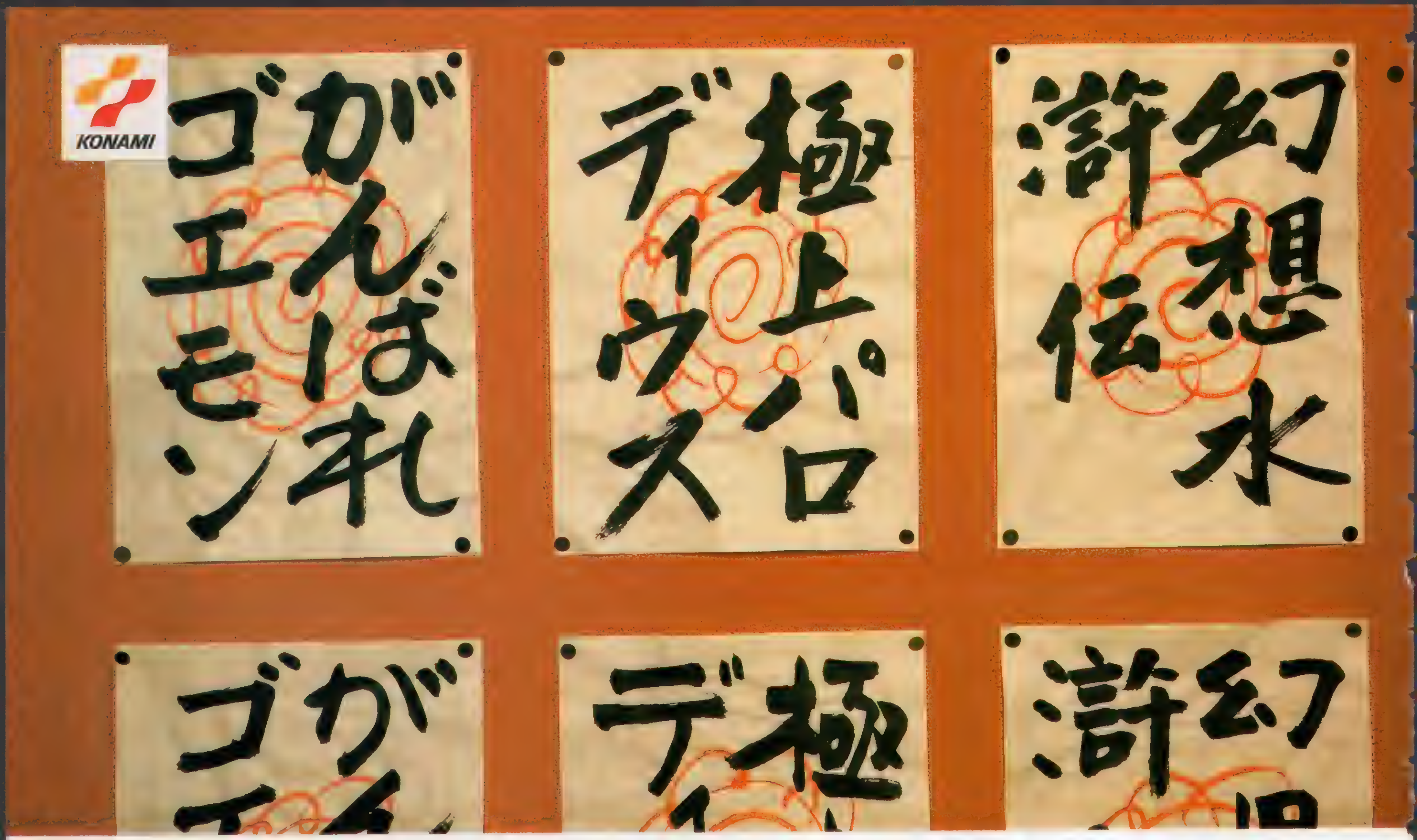
yanoman games

(株)やのまん

ソフトウェア事業部　〒130 東京都墨田区本所 4-19-3

©1997 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT

やのまんゲームズに関する情報をインターネットで発信中!!
http://www2.marinet.or.jp/~yanoman/



たいへんよくできました。そしてベスト版できました。

コナミ プレイステーション ベスト

このたび、コナミの人気の高かった3タイトルが、プレイステーション推奨の「ザ ベストシリーズ」として再登場しました。
おもしろいうえ、プライスダウンのお手頃価格もうれしいコナミのベストシリーズ。まだプレイしていないあなた、今からでも遅くないぞ。

the Best for Family

The Best For Family
がんばれゴエモン™
宇宙海賊アコギング

NOW ON SALE ￥2,800

ご存知ゴエモン一行は、江戸も地球も飛び出して、
宇宙を舞台に大暴れ ポリゴン3Dステージや
新キャラなどを加えたシリーズ最高傑作
家族そろって楽しめる1枚です

アクション

©1996 1997 KONAMI

the Best

Play Station The Best
極上パロディウスだ!™
DELUXE PACK

NOW ON SALE ￥2,800

「極上パロディウス」「パロディウスだ!」の
ギャグシューティング2大タイトルを収録した
お得なデラックスパック
思う存分笑って頂戴、撃って頂戴!

シューティング

©1990 1996 KONAMI

the Best

Play Station The Best
幻想水滸伝™

NOW ON SALE オープン価格

総勢108人のキャラクターが繰り広げる、
壮大な歴史ドラマ
戦闘シーンのグラフィックの迫力と美しさに
プレイヤーは思わず息を呑む

RPG

©1995 1996 KONAMI

じっくり取り組むRPGスイセン盤

※価格はメーカー希望小売価格(税別)です。 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

コナミ・ビッグチャンスキャンペーン実施中

DDIポケット(Kenwood) を10,000名様に
CASIO CYBER MAX を250名様に
Panasonic SHOCK WAVE を250名様に
Panasonic MOUNTAIN CAT-FD を50名様に

キャンペーン期間: 3/1 ~ 31

対象商品 Nintendo64,スーパーファミコン,プレイステーション,セガサターン,パソコン

お問い合わせは、キャンペーン事務局
03-3563-7613 10:30~12:00 13:00~17:00

東京ゲームショウ'97春

●1997年4月 5日(土)・6日(日)
会場:東京ビッグサイト(東京国際展示場)東ホール1.2.3.

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/埼玉営業所
横浜営業所/神戸営業所/広島営業所/高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所
長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/松山出張所/宮崎出張所/沖縄出張所

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573

■最新情報はコナミテレホンサービス 東京 03(3436)2277 大阪 06(455)0477
■インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

KONAMI

また会えたね……。
うれしいね。

藤崎詩織が、藤崎詩織ファンに贈る、
藤崎詩織だけのプライベートソフト。

ときめきメモリアル Selection™ 藤崎詩織

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

「ときめきメモリアル」の藤崎詩織が、ファンの声に応えて帰ってきました。歌やミニゲームで、藤崎詩織と楽しい時間が過ごせる、バラエティソフト。「ときめきメモリアル」から、藤崎ファンのあなたへ贈る宝物です。

■ミュージッククリップ

■プライベートデート

プレイステーション版・セガサターン版
好評発売中 予価 2,800円(税別)

ラブモーション♥
藤崎詩織1st.アルバム発売
"My Sweet Valentine"
¥2,000

KONAMI
KING RECORDS

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/埼玉営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所/高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/松山出張所/宮崎出張所/沖縄出張所

マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです

●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573 営業時間 月曜日~金曜日（祝日を除く）午前10:30~12:00/午後1:00~5:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください

コナミ・ビッグチャンスキャンペーン実施中
腕時計
DDIポケット Kenwood を10,000名様に
CASIO CYBER MAX を250名様に
Panasonic SHOCK WAVE を250名様に
Panasonic MOUNTAIN CAT-FD を50名様に
キャンペーン期間:3/1~31

東京ゲームショウ'97春
会場・東京ビッグサイト(東京国際展示場)東ホール1.2.3.
●入場料:当日・1,000円(税込)/前売・800円(税込)小学生以下無料
●1997年4月
午前10時より午後5時
首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中!
●お問い合わせ 東京ゲームショウイベント事務局03-3244-6053

正社員募集

①プログラマー ②SE ③ゲームデザイナー ④CGデザイナー ⑤マニュアルライター ⑥サウンドドラマCD企画制作
⑦アニメーター ⑧グラフィックデザイナー ⑨コンピュータシステム営業 ⑩法務 ⑪経理・財務(管理職候補含む)

※1 3 4については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。※CG開発機材:SGI インディゴIIインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310

●資格/1 専門卒以上22~36歳位 2 実務経験2年以上 ●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('95実績7.45カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。尚、3~5を希望される方は作品(5点以内)をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。
不明な点は担当者までお問い合わせください。〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 総務部 人事課 DP係 TEL.045-564-3111(直)担当:杉山・三村

KOEI
稀代の名軍師、諸葛孔明——
その鮮烈な生きざまに触れる。
英傑伝シリーズ
三國志孔明伝
赤壁の戦いをはじめ、卓越した才覚をもって
劉備軍に勝利をもたらした天才軍師・孔明。
今、その生涯をゲームで体験する。
ムービーの使用、人気声優・草尾毅の出演など、
壮大な三国の物語をダイナミックかつ臨場感満点に描き出す!
SLGとRPGが絡み合う、新ドラマティック三國志、
いよいよ待望のプレイステーション版が登場!
●好評発売中 7,800円
三國志世界を満喫!KOEIのラインナップ
英傑を支えた民たちが、大陸統一の鍵を握る。
本格派歴史SLG、驚異のシリーズ最新作。
三國志V
歴史シミュレーションゲーム
好評発売中 9,800円
その姿を一新し、今よみがえる
歴史SLG不朽の名作、初代・三國志。
三國志リターンズ
歴史シミュレーションゲーム
好評発売中 6,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・
TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
PlayStation
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861代

このドキドキは止まらない！
恋に生きるか、
速報
東京ゲームショウ'97春にて
イベント開催決定!!
守護聖様の愛のささやきが、ライブで聴けるかも……
●声優トークショウ 4/5 午後より 光栄ブースにて
出演:岩田光央（ゼフェル役）、結城比呂（マルセル役）
あなたのとっておきのコスチュームで参加してね。
●アンジェリーク・コスプレ大会 4/5 午後より 光栄ブースにて
守護聖様とツーショット!! "2" のキャラがフレームに。
●特製シールプリントコーナー 4/4・5 光栄ブースにて
※イベントについての詳しい情報は、
光栄インターネットホームページをごらんください
※「アンジェリーク・コスプレ大会」へ参加される方は、
当日光栄ブースにてお申込ください
その際、一次審査がございますのでご了承ください
※企画の内容は予告なく変更する場合があります
◆東京ゲームショウ'97春
GAME SHOW
守護聖様といっしょに旅に出よう!
アンジェリークSpecial2
プレミアムBOX
〜トラベルセット〜
旅のお供にぴったりの、素敵なグッズを
ゲームソフトと1つにしました。
旅行好きの方、そしてもちろんアンジェリークを
愛するあなたも、必携のセットです。
セット内容 ●アンジェリークSpecial2 ●トートバッグ ●フェイスタオル ●ミニ裁縫セット ●缶BOX ●ハミガキセット
※ソフトの内容は変わっておりません。
4/11 同時発売 9,800円
人気作家・栗本薫のファンタジックホラーで英語に接近！
女子高生・真理子が転入した慈現学園に、突然現れた美少年・真下 蘭と美女・シェール。
彼らは何者?そして真理子に迫る危機とは?―――マルチ作家・栗本 薫の原作が、
アドベンチャー感覚のアニメーションドラマになった!話題のマルチメディア英語体験ソフト
上巻 4/11発売 下巻 順次発売予定
マルチメディア英語体験ソフト
各巻 6,800円
上 異次元学園
下 妖魔の森
DARK HUNTER ダークハンター
原作・栗本 薫／キャラクターデザイン・上條淳士
脚本・冠木新市／キャラクタークリンナップ・恩田尚之
英語教育監修・町田喜義（獨協大学教授）／英訳・Evan Geisinger, Eunice Greenwood
イングリッシュドリーム®
マルチメディア英語体験ソフト
好評発売中
EMIT エミット
イングリッシュドリーム®
赤川次郎の緊迫感あふれる物語、
小室哲哉の音楽に彩られた英語体験ソフト。
■EMITバリューセット:15,800円
ゲーム感覚で歴史に触れる！
画期的エデュテイメントソフト。
マルチメディア歴史体験ソフト
ゲーム日本史®
革命児 織田信長
4/11発売 6,800円
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります ■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
PlayStation

もっと素敵に、アンジェリークワールド。

KOEI®

女王になるか？今度の試験はもっとドキドキ。

新女王の宣言で、再び行うことになった女王試験。今度の試験は次元回廊の向こうにある球体を育てること。
この球体の正体は？ そして女王が候補を選んだ理由は？全て謎に包まれたまま、新たな女王試験が始まります。

最新作はお馴染みの守護聖様に加え、新キャラクターも登場。プレゼントや手紙のやりとりができる等、
恋愛の楽しさもアップ。また駆け引きができる育成や、「性格」の採用等で面白さも倍増！
魅力いっぱいになった“アンジェリークSpecial2”。あなたに会うまで、あとわずか。

アンジェリークSpecial2

ネオロマンスゲーム

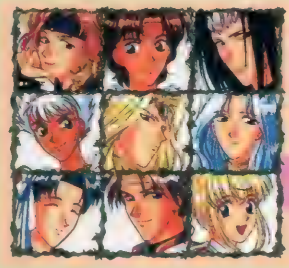
4/11発売 7,800円

【キャスト】

ジュリアス	速水 奨	ルヴァ	関 俊彦
クラヴィス	塩沢 兼人	ヴィクトール	立木 文彦
ランディ	林 延年	セイラン	岩永 哲哉
リュミエール	飛田 展男	ティムカ	私市 淳
オスカー	堀内 賢雄	エルンスト	森川 智之
マルセル	結城 比呂	メル	冬馬 由美
ゼフェル	岩田 光央	謎の商人	真殿 光昭
オリヴィエ	子安 武人	女王	白鳥 由里
		ロザリア	三石 琴乃

［キャラクターデザイン］由羅 カイリ ［音楽］葛生 千夏
［アニメーション制作］株式会社メディアビジョン

育成も恋愛も、この1冊で思いのままに！必携ガイドブック。
アンジェリークSpecial2 Sweet Guide RUBY PARTY・監修 A5判 定価1,200円（税込） 4-87719-446-0



あの“アンジェリーク”が恋と冒険のバラエティゲームに！

ふしぎの国へ、ようこそ……！

ふしぎの国におっこちたアンジェリーク。そこで守護聖様のお茶会が開かれると聞いて……。
すごろく形式で進むゲームには、パズルをはじめ楽しい仕掛けや、イベントがいっぱい。
そして最後には胸が高鳴るエンディングも。さあ、あなたもお茶会に急いで！

プレイステーション版で登場！
特別出演：池田秀一

ふしぎの国のアンジェリーク

好評発売中 5,800円

ストーリー紹介や恋愛エンディングのアドバイスなど情報満載！
ふしぎの国のアンジェリーク Sweet Guide RUBY PARTY・監修 A5判 定価1,000円（税込） 4-87719-432-0

いよいよキャンペーン第3弾!!
ウイニングポスト2 プログラム'96

第3回ウイニングカップ開催！

優勝馬には“伝説の称号”が、さらに上位入賞者には賞金を進呈!! ソフトはスーパーファミコン、サターン、
プレイステーションのいずれもOK。パスワードを送って日本中のライバル馬と対戦しよう！

応募方法 商品に同梱された専用ハガキに、必要事項をご記入の上お送りください。
※詳しくは専用ハガキをご覧ください。なお、専用ハガキ以外でのご応募はできません。
※第1回、または第2回ウイニングカップの応募要項が封入されたソフトをお買い上げの方も応募できます。

対戦レース内容 競走馬の距離適性に応じて、以下の3種類のレースから、1つ選んでください。
Ⓐ 1600メートル・芝 Ⓑ 2400メートル・芝 Ⓒ 3200メートル・芝

応募期間 3月3日（月）〜4月11日（金） 当日消印有効

表彰
優勝：“伝説の称号”及び賞金10万円 3名
準優勝：賞金5万円 3名
敢闘賞：5千円相当の賞品 10名
※優勝、準優勝はA・B・Cの各レース別に表彰いたします。

「ウイニングカップ」の詳しい内容は
光栄発行の月刊誌“DaGama”に連載されます。
まずは4月1日発売のDaGama5月号を見てね！

競馬シミュレーションゲーム
Winning Post 2
ウイニングポスト
プログラム'96

●好評発売中 6,800円

☞ KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・
TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861代

KOEI
今、描かれる新たなる海戦史。
ウォーSLGは、至高の域へ。
超弩級ウォーSLGのシリーズ第3弾、いよいよ始動！
海上・空で展開する立体的な戦闘、前作を上回る
圧倒的なデータをはじめ、さらなる深化を遂げて現れる!!
WWⅡゲーム
提督の決断Ⅲ®
TOKYO GAME SHOW
◆東京ゲームショウ'97春
◆会場：東京ビッグサイト
(東京国際展示場)東ホール1.2.3
◆4月5日(土)・6日(日)
本日発売
9,800円
長官、大本営より暗号電文を受信しました
「ニイタカヤマノボレ」
開戦決定の通達です
初心者から上級者まで全プレイヤー必携の攻略本。提督の決断Ⅲハイパーガイドブック
シブサワ・コウ監修 A5判 定価1,200円(税込) 4-87719-461-4
the Best
PlayStation the Best
本格派歴史SLGの定番ソフトが、待望のベスト版へ ──！
戦国時代に行われていた「論功行賞」の制度を取り入れて、
乱世をリアルに再現した"信長の野望"シリーズの大ヒット作が、
いよいよ話題のPlayStation the Bestへ登場！
本日発売 2,800円
信長の野望®
覇王伝®
歴史シミュレーションゲーム
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・
TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。
PlayStation
TM
株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861(代)

おなかがすいているときのプレイにはご注意ください。
BURGER BURGER
バーガーバーガー
バーガーバーガーのご試食は、
東京ゲームショウで。
（ブースはB-3）
GAPS
Get Across All Gaps!
GAPS INC. OTK UTSUBO BLD.,1-2-16, UTSUBOHONMACHI, NISHIKU, OSAKA Tel. 06 443 8230 Fax.06 443 8232
Homepage Address http://www.gaps-inc.com/ ©1997 GAPS INC. / Rythmics / Ikuo HYAKUTA

最新ウラワザ

電撃攻略王

'97・'98

電撃ウラ

恒例の『ウラワザ王』が今年もパワーアップ！あらゆるゲーム
情報を網羅して、キミのゲームライフをバージョン・アップ!!

368ページ、電撃だけのオールカラー!!
PS、SS、N64など人気ハード9機種、
1000タイトル以上を満載!!

『ファイナルファンタジーVII』、『パラッパラッパー』、『新スーパーロボット大戦』、『レイジレーサー』、『サクラ大戦』、『FIGHTERS MEGAMiX』、『天外魔境 第四の黙示録』、『マリオカート64』、『実況Jリーグ パーフェクト ストライカー』、など最新タイトル多数掲載!!

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

情報の決定版!!

年完全版

電撃ウラワザ班特別編集

ワザ王

全国書店orコンビニで!!

絶賛発売中

定価1,391円

電撃攻略王

人気のディープ攻略付録にウラワザをプラスして単行本化!!

電撃PlayQuestion

電撃PlayStation特別編集 4月25日発売予定 予価:本体950円+税

リフレインラブ ～あなたに逢いたい～ 公式攻略ガイド

電撃PlayStation特別編集 3月14日発売 定価:本体950円+税

※価格はすべて税込みです

お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)

メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー theDEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 31本

Part1 第1部

もうすぐ新学期、もうすぐ新入社、もうすぐ新生活…。新々づくしの４月目前。もちろんPSの新作も目白押し。今回は34本ものフレッシュなタイトルをいっきにお届けしよう。

レビュアー紹介

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエーター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

厚美清司
レトロゲーやヘンなゲームには人一倍精通している枯れたライター。実生活は干涸らびている。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ほやへ田島
「FFⅦ」やウラワザのページを担当。最近では少しイヤなタイプのギャルゲー好きに転身。何故？

ゴーダ
ACT（特に格闘）が得意な編集者。その腕前は、攻略担当のライターをも凌ぐ。ちなみに椎名へきるファン。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
３度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

Z佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛す。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ～じ
『プリメ』の攻略記事などを担当。特にギャルゲーに強いが、ACTや戦略SLGなど、他のジャンルもこなす。

PON
「Nonstop！ ときめき」などのページを担当。RPGや育成SLGならおまかせの女性ライター。

ゼビウス3D/G+

■ナムコ■STG
■３月28日■¥5,800

『ゼビウス』シリーズの輝かしい歴史がつまったソフト。元祖「ゼビウス」など、４種類が楽しめる。

岩崎啓眞

ゲームを愛するクリエーター

最近、ゲームのあり方についてよく考えます。僕は20年以上もTVゲームとつき合っているので、そういうことを考えてしまう妙な癖がついてしまったみたいです。で、ゲームの発展の歴史というのは、グラフィック・サウンド面とシステム面、シナリオ面の３つの追いかけっこなんだなと思います。

グラフィック・操作性・移植度、どれを見てもソツがなく、きわめて完成度が高い。特に、オリジナル・アレンジメントが高解像度モードで再現されていて、縦画面のプレイ感がそっくりなのには感動した。問題は〝ゼビウス〟しかない〟こと。完成度が高くても、「誰にでも楽しめる作品」とはいえない。そして、もっとも新しい「3D/G」のデキがイマイチで、一般性が不足していると思われたので、オススメはつけなかった。

85

ウォルフ中村

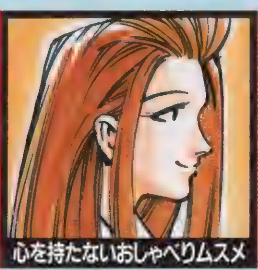
格闘・SPGの好きなベテラン

人間の動きを見て画面上のキャラが必殺技を出す格闘ゲームが実験（研究室レベルで）されていたり、人間の表情を読み取って即座に対応する表情を作るロボットがすでに存在していたり、ホンダが２足歩行ロボットを開発していたり…。科学の進歩スピードは怖くもあるが素直に感動もしてしまう。

元祖はもちろん、パワーアップパーツがあるバージョンから３Ｄバージョンまでと、「ゼビウス」三昧の１本。タイトルにもなっている「３Ｄ」の移植度も文句なし（美しいムービーまでついている）。例の隠し自機も健在だ。ゲーセンではクリアできなかった私だけど、家庭用なら難易度設定もあるので楽に（!?）クリアできたのがうれしい。ただ、「ミュージアム」シリーズとは異なり、「ゼビウス」一色なので飽きやすそうだが。

80

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

前に髪を切ったって書いたけど、実は私、パーマ屋さんが大の苦手。気が小さいせいか、店員さんに何か話さなきゃ、笑わせなきゃって一生懸命になっちゃって、お店を出るころにはもうグッタリ。でも、いつも同じ髪型じゃ飽きるし…ってワケで、私はいつの間にか「帽子コレクター」になっています。

３Ｄの「ゼビウス」って初めてプレイしたんだけど、たまに視点が切り替わるときに少しとまどったり（私がトロいのか）、武器が選べるシステムにショックを受けたりと、もとのゲームとまるで違っていたんでビックリしまくりでした。ちょっと難易度が高いかな～、ボス戦では処理落ちしまくりだ～…ってところもあったけど、それなりに面白かったです。４種類の「ゼビウス」が遊べるし、オトクなんじゃないでしょうか。

75

Part2代表 厚美清司

それぞれのスペシャリストたち

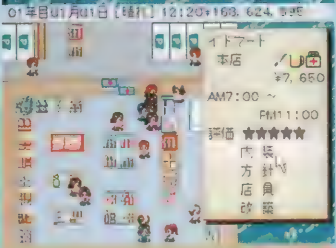
篠原ともえ。この女が近くにいて「ぷぎゅ～」なんていったら、たぶんけり殺してるでしょう。それぐらい嫌いだけど、CD（暴力温泉芸者やサーフコースターズが目当て）は持ってます。で、このクソ女が日テレ土９のドラマやローソンのCMに出るとか。嫌いだけどチェックしてしまいます。

<レビュアー　厚美清司>
「ゼビウス」にはあまり思い入れがないので困っちゃいますね。そんなわけで、ファンではない人間の立場からいえば、「それほど面白いわけではない」というのが率直な感想。ただ、「３Ｄ／Ｇ」は、ソルを出してメチャクチャに難易度を上げると、弾よけがかなり面白くなります。…でも、そこまで。ＴＶＣＭでも流れているムービーは見ごたえがあるので、興味があればどうぞ。

60

ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～

■ヒューマン■SLG
■3月28日■¥5,800



コンビニのオーナーとなってチェーン店を経営するSLG。「強盗」などのイベントも用意されている。

コンビニを自分でレイアウトして、客を集め、店舗を増やす。実に楽しいゲームである。問題は操作性。売り上げのために客のニーズを調べるのが重要だが、これが面倒なのだ。それと少し遅い。時間のかかるゲームなのだから、もうちょい速くしてほしかった。個人的にはオススメしたいが、地味で盛り上がるタイプではないから、一般性にはやや欠ける。「タワー」とか「シムシティ」が好きならハマれるだろう。 **75**

操作性＆操作感が悪く、入門用モードも用意されていない関係で、非常にとっつきにくい。他店を買収したりすることでノウハウは得られるものの、これとて限度はあるし（立地条件によって品揃えや営業時間を変えていかないと、まともに稼げないのだ）。これは何度もプレイする際にはプラスに働くだろうが、それまでに挫折してしまう人も出てきそう…。しかし、なぜここまでデータを読み取りにくくしているんだろう？ **60**

ゲームを始めたばかりのときは、店員が全然ダメ。お客さんが来たのに控室でサボってるし、レジ打ちメチャクチャ遅いして、ハラハラしっぱなしでした。ある程度店員が育つと、今度はプレイヤーがすることがほとんどなくなっちゃいます。内装をいじれるのは面白いけど、「この商品でお客が釣れる」とか、「このレイアウトでお客をいっぱいに」なんていうふうに、細かい設定ができたらもっとよかったかな。 **75**

〈レビュアー　ウキキ松崎〉
「コンビニを経営する」というと、今までの経営SLGとあまり変わらなそうだが、実際にやってみるとなかなか新鮮。店のレイアウトを決めたり、ライバル店と競争したりするのは楽しい。ただ、プレイするマップを選べない（店の場所は選択可）のと、イベントが少ない（起こりにくい？）のが気になった。あと、時間経過のスピードを変更できないなど、システム面での不満もあり。 **65**

ドキドキプリティリーグ

■エクシングエンタテイメント
■SLG■3月28日■¥5,800

女子野球チームの監督となり選手を育てるSLG。選手の女の子との恋愛の要素も楽しめる。

ヒットとホームランしかない、守備の処理がメチャクチャ、かけひきゼロ、絶対にコールドにできるテクがあるなどの理由により、野球SLGとしては失格。で、ギャルゲーとしての評価しか残らないわけだが、まず、グラフィックがあまりにも貧弱。また、ギャルゲーとして楽しめる要素が少なすぎ、やはり厳しいものがある。オープニングのアニメの作画のデキがいいことと、キャラデザがなかなかいいことだけが救い。 **35**

練習、試合、恋愛と要素こそ多いものの、内容が単調すぎて、どっちつかずの作品になっている。試合は「見る」と20分、「見ない」と1分。ただ、「見ない」場合、データがどこまで生かされているか疑問だ（「見る」と必ず出てくる必殺技による得点がなかったり、自軍パラメータがイマイチでも勝てたりする）。練習部分もシステムは悪くないのに操作性が悪くて…。最終戦の勝敗がエンディングに反映されない点も納得いかない。 **45**

私はSPGのなかでも特に野球ゲームが苦手なので、プレイヤーが指示を出すだけで試合が進められるっていうシステムには大助かり。キャラが勝手に打ったり投げたりするだけに、ミスすると思わずムカッときちゃうのも事実なんだけどね。でも、私はもともと野球好きじゃないせいか、ほとんど試合ばかりのこのゲームには途中で飽きちゃったんです。部員の女の子はカワイくってヘンなので、ドキドキしたけど。 **55**

〈レビュアー　ほやへ田島〉
恋愛要素、育成要素とも、どうにも中途半端な感じ。それならばかんじんの試合部分は迫力があるのかというと、まったくメリハリがなくてすぐに飽きる。女の子がかわいくて、声優陣が豪華で、限定版にはドラマCDがついているということで、ギャルゲーコレクターの私としては非常にひかれるのですが、ゲーム性はいま一歩というところ。グラフィックはきれいなんですが…。 **55**

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢16名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

Odo Odo Oddity

■IDC メディアスタジオ
■ACT
■3月14日
■¥5,800

子どもから大人まで楽しく遊べる、ユニークな要素がたくさんつまったコミカルなACT。

なんでもゆうこ

お子様（小学生未満かな？）向けの3D・ACT。ゲーム初体験のお子様のためにスクロールが遅～くしてあって、敵が出てから攻撃範囲内に入るまで3秒くらいかかってしまうほどスローです。でも、自キャラがフラフラしてアイテムが取りにくいし、攻撃回数に制限があるわりに敵は多いしで、難易度はとても子ども向けとは思えないほど高くなっていました。田中真弓さんの熱演が楽しめる点はいいんだけどね。 **55**

TAC★

メルヘンチックな雰囲気で、低年齢層を対象にしたと思われる3D・STG。自機移動＆スクロールがやけにスローでシステムもシンプルだが、「子ども向けのACT」ということなら納得できる。しかし、遠近感が変だったり、自機が微妙に画面奥に位置しているせいで、アイテムや障害物との距離が全然つかめず、子ども向けというにはあまりにツライ仕上がり。柱が避けられず、1面の最初のエリアから詰まりまくってました。 **35**

RESCUE 24 Hour

■CSC メディアアート
■RCG
■3月14日
■¥5,800

レスキューカーを運転して災害現場に急行するという、一風変わった設定のRCG。

ジュピター藤平

基本的に交通法規を守る必要があり、また、街のマップを頭の中に入れておかなければならない。これらの条件を満たした上で、制限時間内に適切な装備を整え、最短距離を考えて災害現場に急行する。かなり特殊なRCGだが、実は、これらの要素が非常に面白いのだ。最初のうちは覚えることがとても多く、めんどうに感じるかもしれないが、慣れてしまえばそんなことはまったく気にならない。けっこう長く楽しめるのも◎。 **80**

ウキキ松崎

事故などが起こったとき、交通法規無視で走り回れるのはなかなか気分爽快。逆に、ふだんは制限速度や車線などを守らなければならないのがうっとうしかった。まぁ、このリアルさがいいのかもしれないけどね。とりあえず、3Dの移動画面がスムーズに動いて気持ちいいのは確か。ただ、評価が0になる（依頼が解決できないときなど）のはまだしも、車の耐久度がなくなったら即ゲームオーバーというのは厳しすぎる気が…。 **70**

ウルティマ アンダーワールド

■EAV
■RPG
■3月14日
■¥5,800

パソコンでヒットした名作RPG「ウルティマ」の移植作。

岩崎啓眞

「とんでもない謎にもメゲない」、「高い難易度にもメゲない」、「複雑な操作にもメゲない」。この3つの条件をクリアできる人にのみ、このゲームをオススメする。ちょっと古いゲームだが、謎、マップの作り、バランスと、どれをとっても一級品の完成度。アメリカのパソコンゲーム界で一世を風靡したのも当然だと思う。ただ、もとのゲームがほとんどそのまま移植されているため、グラフィックに古くさい印象があるのは×。 **85**

ほやへ田島

古いパソコンゲームからの移植。もとはいいゲームなんで、キッチリやりこめば面白さがわかってくるのですが、とにかく複雑怪奇な操作方法のおかげでかなりとっつきにくくなっています。もともとマウスを前提としたゲームなのに、無理にコントローラで遊ぼうとするからなんでしょうが、操作を覚える前にくじける人がでてきそう。いっそマウス専用にして、高くなってでもマウス同梱で売った方がいさぎよかったと思います。 **70**

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

QueensRoad

■エンジェル
■SLG
■3月20日
■¥6,800

「大女王」候補とその配下の兵団を育て、闘技大会での優勝を目指すSLG。

ジュピター藤平

プレイヤーが扮する教練官の顔や性格が設定ずみだというのがまずいただけない。感情移入を著しく損なうのだ。また、ゲーム画面が一定（エンディング以外、イベントによるビジュアルとかが一切ない）というのも、プレイしていて張り合いがない。戦闘シーンも妙なバランスで、姫だけちゃんと育てていれば楽勝。ただし、キャラのかわいさは秀逸で、これが大きな魅力。赤石沢キャラが好きなら、もう15点プラスできる。

65

ウキキ松崎

育てるキャラクターを選べる点はなかなかよいと思う。ただ、育成と訓練を繰り返すだけの単調なゲーム展開だけはいただけない。せめて、もうちょっとイベントなど（1枚のグラフィックが表示されるだけでも）があればいい感じになったと思われるだけに残念。ファンタジー風の設定、グラフィックとも個人的に好みなだけに、よけいそう思いました。あと、戦闘時のコマンドはもう少し種類があったほうがよかったのでは？

65

ロックマン バトル&チェイス

■カプコン
■RCG
■3月20日
■¥5,800

大人気ACT「ロックマン」シリーズのキャラたちがアツいレースを繰り広げるRCG。

城イトム

ゲーム中に流れる実況中継はいい試みだと思うけれど、RCGとしての奥深さもあまりなく、コース内に施された工夫も乏しいため、どうしても淡々としたプレイになってしまう。ロックマンというキャラに愛着のない人が純粋にRCGとしてプレイする場合には、ちょっとツライかもしれない。ただ、手軽に楽しめる作品なだけに、RCG初心者同士が気軽に2P対戦を楽しみたいときなどはいいのではないかと思う。

50

Z佐藤

ACTの「ロックマン」シリーズに登場した有名キャラとレースで勝負できるってだけで、ファンのボクとしてはウレシイ限り。敵車を負かして奪ったパーツを装着して次のレースに挑むというシステムも、戦略的にかなり楽しめてグーだ。ただ、RCGとしては荒削りな点が多く、もう少し煮詰めてほしかった気がする。各コースの多彩な仕掛けや走行中の実況アナウンスのおかげで、レース自体は最高にアツイのだが…。

75

三國志リターンズ

■光栄
■SLG
■3月20日
■¥6,800

名作SLG「三國志」のリニューアル作品。軍師による戦略助言コマンドが新設された。

ジュピター藤平

「三國志」シリーズに興味はあるけど、最近のものはどうも複雑でよくわからない…というライトなファンは、この作品から始めてみてはどうだろう？今プレイするとシンプルに感じるが、これはこれで楽しめるデキではある。展開も非常に速く、ストレスなくプレイできる点もいいところだ。ただし、内容は第1作目の「三國志」そのままなので、ノスタルジーに浸りたいのでもなければ、ディープなファンにはオススメしない。

70

ウキキ松崎

10年くらい前にパソコンで発売された「三國志」シリーズの第1弾を、グラフィックを中心にリメイク。シリーズをやり込んだ人には、簡単なシステムやイベントの少なさなど、少々物足りなく感じられるかもしれない。逆に、「三国志」は好きだけど、ゲームは難しそうだから…という人には、入門ソフトとしてオススメ。それにしてもこのゲーム、今プレイしてもそれなりに遊べてしまうのはスゴイです。対戦もできるし。

80

エリア51

■ソフトバンク
■STG
■3月20日
■¥5,800

映画「インディペンス・デイ」の軍事機密施設「エリア51」を舞台にしたガンSTG。

TAC★

UFOマニアにはおなじみ（笑）の某秘密基地を舞台に撃ちまくり壊しまくりの展開は、頭を空っぽにすれば楽しめる。ステージの展開はわりと単調なんだけど、シークレットステージを見つければステージの途中でミニゲームが遊べる、といった工夫もある。洋ゲー好きでガンコントローラを持っているなら買っても損はないが、この作品のためにガンを買うほどではない、といったところか。個人的にはまあまあ楽しめた。

50

城イトム

大きな欠点があるわけではないんだけれど、演出やグラフィックにイマイチ派手さがなく、物足りない印象を感じてしまった。難易度も他のPSのガンSTGと比較すると高めなので、反射神経に自信のない人には向かないと思う。あと、ハイパーブラスターを使った場合、着弾点がハッキリしないため（的からハズれた場合も、どうハズれたのかわかりにくいなど）、あまり快適な操作性が味わえなかったのも残念だった。

55

DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～

■タカラ
■AVG
■3月20日
■¥6,800

行方不明になった父親を探すため、主人公の少年が潜航艇を操って海洋を冒険するAVG。

TAC★

2DのRPGで情報を集めつつ、潜水艦に乗って海底の宝探しをするという展開にはかなりそそられる。潜水艦パートでは、空気やバッテリーの残量、装備品の重量などの要素があり、潜水艦をチューンアップしていけるのがうれしかった。かなり重い操作性を潜水艦らしさと感じるか、うっとうしいと感じるかは評価の分かれるところ。俺は後者よりだったけど。ストーリー展開にもう少し自由度があればハマれたと思うんだけど。

70

城イトム

RPG的なシステムが盛り込まれたAVG。随所に挿入されるムービーはいい味を出しており、冒険心をそそる演出は成功していると思う。ゲームのメインとなる潜水艦の操作も、かなり本格的に作られている（トロめな操作感覚は人により評価が分かれると思うが）。ただ、ゲームシステムや潜水艦の操作を把握するのに慣れが必要、また、謎が難解すぎるため、根気がない人には向かないゲームであることは確か。

60

SDガンダム GCENTURY

■バンダイ
■SLG
■3月20日
■¥5,800

FCから続く人気SLGシリーズの最新作。150種類以上のモビルスーツが登場。

Z佐藤

好きなMSで軍を構成できたり、アクションバトルだけが楽しめたりなど、プレイモードが非常に多彩。データ的にも、（TVでの）最新作「ガンダムX」のMSまで登場する充実ぶりだ。しかも今回はパイロットつき！　その名前も自由に変更できるようになっていて、今まで以上に感情移入できるだろう。移動や操作関係のシステムには多少難アリだが、「ガンダム」ファンならば許せる範囲。これはかなり期待していいデキといえる。

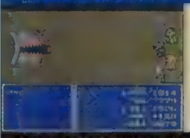
85

ウキキ松崎

登場するユニットはたくさんあるし、システムや各モードもかなり凝った作り。FCから続いているこのシリーズの集大成ともいえる作品でしょう。なにより、ユニットではなくてパイロットがレベルアップするというのが私好み。最大4人で対戦できるのもいいね。ただ、シナリオモードなどの連続したマップで、ユニットなどを持ちこせないのは残念。また、基地からユニットを出すたびにロードするのもマイナス点です。

65

ファイナルファンタジーIV



■スクウェア
■RPG
■3月21日
■¥4,800

SFCで人気を博した作品の移植作。「ダッシュ機能」などの新機能が追加された。

がんの字

オープニングとエンディングにポリゴンキャラを使ったムービーが入っている点以外は、SFC版そのままの移植。PS版ならではの要素があるのだろうと期待していた僕は、正直いってガッカリしてしまった。忠実な移植がコンセプトというのなら、新しい要素が入っていないのは仕方がないとしても、プレイ環境を良くするための斬新なシステムを用意するくらいのことはやってほしかったかなぁ…と思うのはわがまま？

65

食こ〜じ

隣にSFC版を並べたら違いがわからないほどの「完全移植」。今の時代にこのクオリティの画面はちょっと…（意見が分かれるところだと思うけど）。ムービーも、「VII」のあとではインパクトが弱いし。ただ、もと（SFC版）のデキがいいのでゲーム自体は◎。赤面してしまう“お約束”なシナリオにも、わかっていながら感動してしまうし、とても6年前の作品とは思えない。プレイしたことのない人＆「FF」ファンなら買いかな。

70

PGA TOUR 97

■EAV
■SPG
■3月21日
■¥5,800

PGA TOUR全面協力で制作されたゴルフゲーム。全米の有名ゴルファーが実名で登場。

ウォルフ中村

きちんと作られている（操作性と読み込みに難はあるが）。ショットのタイミングはシビアだが、プレイヤーのタイプを変更することでゲージの動きを遅くできる（飛距離は落ちるが）のでとまどわなかった。実際、初心者タイプにしたら2ラウンド目にアンダーパーで回れたし。グリーンの表現もクセこそあるが問題なし。ショット方向やクラブ選択が正確なため、面白みに欠ける気はしたけど、前作に比べてかなりよくなった。

75

コータ

PGAシリーズはパソコン版で遊んでいた程度ですが、この「97」もあいかわらず地味ですねぇ。もちろん、リアル志向のゴルフSLGとしての方向性は間違ってないと思いますけど。スポーツゲームとしての爽快感を求めている人にはオススメできません（読み込みの遅さ、多さも気になります）。逆にゴルフSLGとしての完成度は高いので、雰囲気を楽しみながら1打1打じっくりプレイしたい人には断然オススメします。

65

スーパーロボットシューティング

■バンプレスト
■STG
■3月21日
■¥6,800

ライディーンやマジンガーZなど、人気アニメのロボットたちが活躍するSTG。

ジュピター藤平　50

3D・STGというとどうしても大味になる傾向があるが、この作品は特にそうだ。原因は、照準と自機の移動スピードが違うのに、✚キーを入力した際、それが同時に処理されているところにあるのだろう。ロボットは7種類用意されているが、攻撃方法が、一部を除くと似たりよったりで、自機を変えてプレイすることの楽しみも薄い。終盤になると一部のボスが突然極端に強くなっていたりと、バランスにも難がある。

ウキキ松崎　55

「ロボット大戦」シリーズの人気キャラが登場し、しかも「しゃべる」というのは、ファンにとってはたまらないだろう。でも、冷静に1つのSTGとして評価すると、後ろからの視点やバランスの悪さなど、やや不満が残る。また、キャラによって強弱がハッキリしているのも、意見の分かれるところだと思う。個人的には、各キャラの必殺技がカッコよく再現されている（使える使えないは別として）ので、けっこう好きです。

ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織

■コナミ
■ETC
■3月27日
■¥2,800

バーチャルアイドル・藤崎詩織の魅力がつまったソフト。ミニゲームも楽しめる。

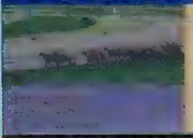
ジュピター藤平　45

基本的にゲーム性はないようなものなので、評価するのに困る部分があります。…なんというか、パソコンの壁紙集みたいに、「好きなキャラを自分のマシンの中でいじろう」という感じのモノかな？　そう考えると、ゲームソフトとしてはあまり意味がないような気がする。デビューシングルの2曲がクリップで入っているけど、これもビジュアル的に厳しいし。ただ「あっち向いてホイ！」はアツくなれるので、割り切れれば…。

PON　45

「プラコレ」の藤崎詩織版といった感じ。しかし全体的に絵がひどいです。特に「ミュージッククリップ」は笑っちゃうほどで、思わず〝ニセモノ〟と言っちゃいそう。「あっち向いてホイ！」は単調で飽きるし、デートも短くてガッカリ。話題性はあるだろうけど、詩織なら何でもいいというファン以外にはとてもオススメできるデキではありません。値段を考えればしかたない気もするけど、もっとちゃんと作りこんでほしかった。

BREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～



■コナミ
■SLG
■3月27日
■¥5,800

従来の数多くの競馬SLGの楽しさが集約されている本格的競馬ソフト。

厚美清司　60

競馬SLGの傑作『ステイブルスター』を生んだコナミがPSで放つ最新作。ということで期待しちゃいますが、いざプレイしてみると、「ダビスタ」のスタイルをマネた中途半端なゲームという感じですね。騎手の能力がわからないとか、月単位の送りができないとか…。でも、地方・海外のレースが充実していて、最初は地方のダート重賞を勝ちまくって資金を稼げます。国内GIより、ドバイでシガァに勝つことが今の目標。

オヤジ西岡　55

競走馬育成SLGってレースシーンが重要だと思うのですが、このゲームのレースシーンは、いまひとつ迫力がないですね。馬の動きが軽すぎる気がします。あと実況ですが、なんか電波状態が悪い場所でラジオを聞いているような感じ。中途半端につけるのなら、いっそつけないほうがよかったのでは。しかし、オート調教があったり、難易度が低めに設定されていたりと、初心者にもやさしいゲーム作りには好感が持てます。

シムタウン

■イマジニア
■SLG
■3月28日
■¥5,800

限られた資源を使って町を作り上げるSLG。全部で8つのシナリオが用意されている。

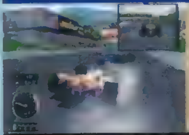
がんの字　85

「シムシティ」と違い、政治的なしがらみや財政問題といっためんどうな要素が絡んでこないから、プレイの自由度はかなり高め。ルールが簡略化されているぶん、年齢性別を問わず幅広い層のユーザーが遊べる作品になっている。自分のセンスで思いのままに町作りが楽しめるのもさることながら、町という身近な空間が題材になっているだけに、ゲーム展開の随所に自分の日常と重なる部分が感じられて面白かった。

オヤジ西岡　45

資源のバランスをとりながら少しずつ町の規模を拡大していく、というのが『シムタウン』のゲーム内容なのですが、『シムシティ』のように建物が成長していく要素がないので、町を成長させる喜びがあまり感じられません。災害が頻繁に起こりすぎるのもちょっと…。また、時間の経過速度を調節できないなど、不親切な部分も目につきました。難易度が低く、SLG上級者にはかなり物足りなく感じられる作品です。

アンドレッティレーシング



■EAV
■RCG
■3月28日
■¥5,800

元レーサーのマリオ・アンドレッティ監修による対戦型のRCG。

なんてもゆうこ　60

ウイングが飛んだりタイヤがとれてしまったりと、なかなか激しいクラッシュが楽しめます。クラッシュの数秒後にタイヤが復活するっていうシステムが妙だとは思ったけど、なぜかよくタイヤが外れるゲームなので、しょうがないのかもしれませんね。それから、やたらとドリフトしやすい、平均的に視点が低めっていう点にはなじめなかったです。あと、セットアップ画面でサーキットの簡易図が出ないのはかなり不親切では？

ジュピター藤平　60

小刻みに曲がろうとするとカックンカックンしてしまい、違和感を覚える。だからといってグーッと✚キーを入れると、今度はすぐグリップを失ってスピンする。スピード感はそれなりだけど、上記の理由により、カーブではスピードを落とさないとちゃんと曲がってくれないのだ。敵車はさほど強くないが、その一方で、ミスしてしまうとそれが非常に大きく響く。結果として、大勝か大敗か、どちらかになってしまうのが難。

提督の決断III

■光栄
■SLG
■3月28日
■¥9,800

太平洋戦争を舞台にした戦略SLGシリーズの最新作。艦隊戦がリアルに再現されている。

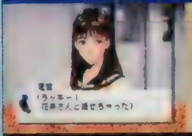
がんの字　70

前作からの大きな改良点は、海戦のフィールドが海と空の2層に分かれて、戦術的にさらにディープな展開が楽しめるようになったこと、そして、戦闘シーンの視点が3Dになり、兵器のグラフィックがポリゴンで表現されて臨場感が増したことの2つ。前者のシステムはなかなか面白いが、後者の戦闘シーンのほうは、カッコいいのはいいとしても、戦闘時間が長びくので疲れてしまう。基本的にスキップしたほうがよろしいかと。

袋こーじ　65

「戦争（特に第二次大戦・太平洋戦争）」「兵器」「戦略SLG」のキーワードのうちどれか1つにでも食指が動いた人なら楽しめるだろう。ていねいな作りはさすが光栄という感じで、次にどういう行動をとればいいのか的確な助言がもらえる「作戦会議」や、戦闘を自動的にやってくれる「委任システム」などは実に初心者思いのシステム。ただ、戦闘時間（特に、命令入力後になりゆきを見守る時間）が長すぎるのは残念に思えた。

BOYS BE… 恋のゆくえ



■講談社
■SLG
■3月28日
■¥5,800

週刊少年マガジンに連載中のコミック「BOYS BE…」が原作の恋愛SLG。

ゆかマン　40

まず、原作と絵柄が変わってしまったのが気になりました（このへんは好き好きでしょうが）。また、原作が女の子との1対1のかけひきだったのに対し、ゲームでは何人もの女の子が同時に出てくるため、原作の雰囲気が失われた凡庸な恋愛SLGになっています（八方美人的な作品は、個人的に好きになれません）。ハートや天秤のシステムも、自分のしたい行動ができなくなってしまって、ストレスにしか感じませんでした。

Z佐藤　55

スケジュール入力やパラメータ上げを排除してインターフェイスを簡略化。そのかわりに天秤の傾きやハートマークで愛情を表現するというアイデアはとても面白い。おかげで、メインの甘い恋愛ストーリーのほうに集中できる。でも、あまりにもプレイヤーのすることを取り除きすぎた感じ。ただ単にメッセージを送る場面が多くなり、退屈してしまうのだ。もう少し介入させてほしかったな。ゲームの雰囲気がよいだけに残念だ。

浪速の商人 ～振ってナンボのサイコロ人生～

■SME
■TBL
■3月28日
■¥5,800

関西ノリが楽しい、最大4人まで遊べるコミカルなボードゲーム。

厚美清司　60

「問・次の地名を正確に読みなさい。①交野②十三③箕面④四条畷」なんて問題を作ってみたくなるほど、大阪と神戸を舞台にした局地的なボードゲーム。とはいっても、商品の売買要素がプラスされた「桃鉄」タイプの作品なので、土地感がなくともプレイできると思う。ただ、総じてCOMが弱く、奥の浅さが感じられる。地道にコツコツと資金を稼がなければならず、一発逆転の要素に乏しいのも難。

がんの字　70

関西人の関西人による関西人のためのボードゲーム。プレイフィールドを関西圏に限定しているあたりがすでに関西人以外のユーザーを度外視している（？）。ということで、関西に詳しくない人が遊んでもあまり楽しくないかも。ルールは「モノポリー」と「桃鉄」をまぜた感じでなかなか楽しい。ゲームとしてはよくまとまっていると思う。COM相手だといまいち盛り上がらないが、人間4人で対戦するとコテコテにアツくなれるぞ。

覚悟のススメ

■トミー
■対戦ACT
■3月28日
■¥5,800

コミックやOVAで大人気を誇る「覚悟のススメ」が原作の対戦ACT。

TAC★ 最近の対戦格闘にしては、追い打ちも、起き上がりの特殊行動も、ライン移動もない、かなりシンプルなシステム。ボタンを適当に連打しても技がつながるのは、爽快感よりも大味な印象のほうが強い。「おなじみのキャラやワザをポリゴンで再現した」だけでOKといえる原作ファンであれば買い…か？ 臓の因果炸裂はイカスけど、ストーリーモードは小さめの顔絵が出て一言ずつしゃべるだけで、エンディングもなしだからなぁ…。 **40**

コータ 「週刊少年チャンピオン」で昨年まで連載され人気を博していた「覚悟のススメ」が原作の対戦格闘ACT。実は最近原作を読んでちょっと期待していたのだが、プレイしてみてガッカリ。原作の独特の雰囲気が出しきれていないのだ。さらに、ボタン1つで必殺技が簡単に出せてしまう点など、対戦ゲームとしてはかなり大味で、あまりオススメはできない。でも、「大儀！」とか声を出してプレイすると面白いかも。 **40**

セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS

■バンダイビジュアル
■対戦ACT
■3月28日
■¥6,800

人気作品「セイバーマリオネットJ」のマリオネットたちが活躍する対戦ACT。

ジュピター藤平 なぜポリゴンなのか、それがまず謎。こういうキャラモノを魅力的に演出するには、現段階のポリゴンは向いていないと思うのだが…。で、ゲームのほうが面白いのかといえば、これがまたかなり厳しいデキ。必殺技のコマンド入力も相当にシビアで、狙ったときに狙った技を意図して出せない。パーツを組み替えて戦う、というゲームオリジナルのアイデアはいいと思うのだが、いかんせん、それも未消化なところが目立つ。 **40**

Z佐藤 TVアニメでは見られなかったオリジナルの必殺技が盛り込まれていて、とても魅力的な仕上がり。アクションもダイナミックでグー。それなのに、技が全般的に出しにくいのがスッゴク残念。各キャラのポリゴン姿も、もう少し修正してほしかったな〜…という感じで、TVアニメをよく知っているボクとしては悲しい思いをしました。キャラボイスは、アニメとまったく同じ声優さんが起用されているのでいいんだけどね〜。 **50**

クロス・ロマンス 恋と麻雀と花札と

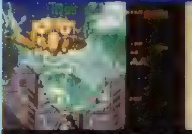
■日本物産
■TBL
■3月28日
■¥6,800

麻雀で勝負しつつ、女の子たちとの仲を深めるゲーム。花札も楽しめる。

ウォルフ中村 「女子高名人戦」、「祇園花」という実績もあるだけに対戦部分は及第点をつけられる。ただ、システムまわりの作りがひどすぎて…文章の早送りと選択・決定が同じボタンなので連打すると痛い目にあうが、これは序の口。「大会」は他のモードをクリアしないと遊べない、「フリー対戦」はキャラ選択画面に入ると戻れない、「ストーリー」は何かというとCDを読みに行く上に、展開が強引すぎるetc．期待していただけにガッカリ。 **55**

ジュピター藤平 恋愛AVG＋麻雀、というのは面白いアイデア。キャラもまずまずかわいいから、ゲームをやるために麻雀を覚えよう、って気にさせてくれる（俺の場合「覚えよう」ではなくて「強くなろう」だったけど）。また、ストーリーモードで会った女の子としかフリー対戦ができないと言うのも、攻略する意欲をかき立ててくれる。ただ、ストーリーモードが麻雀でしかプレイできないのは残念。花札もできるようにしてほしかった。 **80**

雷電ディー・エックス



■セイブ開発
■STG
■4月11日
■¥5,800

アーケードで大人気を博したSTG「雷電DX」の移植作。弾よけ＆スコア稼ぎがアツい。

ジュピター藤平 画面モードを選択することが可能だし、ボタンごとに連射速度を30段階も設定できるという細かさもスゴイ。難易度も細かく設定でき、もっとも簡単なレベルに設定すれば、STG初心者でも気軽に楽しめるようになっている。また、ロード時間も非常に短く（練習面に至っては、ゲーム中のロードはいっさいなし！）快適にプレイできる点も◎。STG好きなら、その腕を問わずオススメ。俺もこのソフトは当然買い。 **90**

城イトム STGマニアなら必携の1本。アーケード版からの移植度は文句なしのレベル。ゲーム内容は「II」のアレンジ版なんだけれど、敵の攻撃パターンの変更、スコアアタック要素の強化などが施されているので、PS版「雷電プロジェクト」を買った人にもオススメできる。画面表示や難易度設定など、プレイ環境もろもろの配慮も親切設計。硬派なSTGながら、コンティニューは無限なので、誰でも最後まで行ける点も評価できる。 **90**

スタンバイSay You!

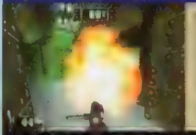
■ヒューマン
■SLG
■4月11日
■¥5,800

音響監督となり、声優に適確な指示を出してアニメ作品を完成させるSLG。

ゆかマン 自分の状況や、次に何をするべきかがよくわからない、というのがまず問題。また、選択した行動をキャンセルできない、イベントの途中になぜか入力待ちがある、PSとは思えない（まるでSFCのような）移動画面など、粗い作りが目立ちます。出演声優さんのファンなら楽しめるかもしれませんが（でもムービー等の画面はかなり粗いです）、私個人としては、このゲームをやっても音響監督にはなりたいと思いませんでした。 **40**

ウキキ松崎 1日音響監督となってアニメのアフレコ現場を体験するソフト。人気声優が多数登場するので、そのテのファンの人にはオススメです。ただ、ゲーム中、いくつかの選択肢が出てくるものの、ほとんどボタンを押しているだけで進む感じで、ゲーム性は極めて低いです。クリアするといくつかのミニゲームが遊べるようになり、これはなかなか楽しいのですが、やはり、本編中にもこういったゲームを盛り込んでほしかったです。 **55**

DISRUPTOR



■インタープレイ
■STG
■4月11日
■¥5,800

SF風の3D空間を駆け回りつつ敵を破壊していく3D・STG。

なんてもゆうこ 動きがなめらかで、3Dものにありがちな引っかかりもなくスムーズ。微調整もききやすいので、敵に照準を合わせやすい点も◎。ただし、短いのにアイテムが豊富なステージもあれば、その逆のステージもあり、その差も激しいです。3D・STG初心者にはあまりオススメできない作品かも。挿入されるムービーはかなり洋ゲーくさくって楽しいので、好きな人はぜひ1度見てくださいね。…ちなみに酔います。 **85**

城イトム 「DOOM」タイプのSTGで、バリバリ撃ちまくることよりも、与えられた弾薬をいかに有効に使うかに重点が置かれている作品。難易度は、他のゲームと比較して標準的といえる。グラフィックのセンスと美しさは秀逸で、ムービーもSFの世界観を堪能させてくれる。マップ機能も搭載されているので、方向オンチの人でもだいじょうぶ。ただ、移動速度が速めのゲームだけに、3Dゲームで酔いやすい人にはあまり向かないぞ。 **70**

アンジェリーク Special 2

■光栄
■SLG
■4月11日
■¥7,800

美形キャラで多くの女性を魅了したソフト「アンジェリークSpecial」の続編。

袋こ〜じ 守護聖様に加えて5人の協力者も登場し、ファンはますます狂喜乱舞の予感。だが、簡略化されたゲームシステムに反して、判断しなければならないことは非常に多い。特に、育成の本番となる中盤以降は、煩悩のまま（笑）に守護聖様たちと過ごすだけではいっこうにライバルに勝てない。かなり難度の高いゲームなのだ。ちなみに、世界観や絵に抵抗を感じなければ男性でも十分楽しめます。守護聖様への愛があればプラス20点。 **65**

PON システムが前作とほとんど同じなので意外性に欠けるかな〜、と思いつつ甘くみていたら…ライバルのレイチェルが強すぎ（泣）。守護聖様の力や親密度の変化が前作とは違うので、同じ感覚でプレイすると痛い目に会うかも。育成だけでなく勉強もしないといけないし、バランス的に難しくなっているみたい。でもそのぶん、恋愛対象やイベントがかなり増えていてやりがいがあります。ロード時間も気にならないし親切な作りも◎。 **80**

ダークハンター㊤ 異次元学園

■光栄
■ETC
■4月11日
■¥6,800

ゲームを楽しみながら英語が学べる「マルチメディア英語教育ソフト」の第2弾。

ジュピター藤平 ストーリーは相当おもしろい。ムービーもけっこうキレイ。そういう点では非常に魅力的なタイトルなんだけど、英語が云々…といわれると、少々めんどうになってしまう。とはいっても、メッセージを日本語に変えたり字幕を出したりできるので、OVAとして楽しむのがいいかな。そもそも英語の勉強なんて普通に机に向かってやるもんだし、ゲームでムリにすることもないでしょ。AVGモードがわずらわしいのは少々難かな。 **75**

がんの字 このソフトで楽しみながら英語を覚えよう！ という気になるユーザーがいるかどうかはとりあえずおいといて、英語学習ソフトとして見た場合のコストパフォーマンスはなかなかのもの。マニュアルを参考に毎日少しでも訓練していけば（ちと恥ずかしいけど）、けっこうご利益はあるんじゃないかなと思う。ただ、ユーザーそれぞれの好みもあるだろうけど、選んだ主人公によってはシナリオが少し退屈に感じられてしまうかも。 **70**

ゲーム日本史 〜革命児 織田信長〜

■光栄
■ETC
■4月11日
■¥6,800

SLGと豊富なムービーによって織田信長の半生を擬似体験できるソフト。

厚美清司

英語体験ソフトについで光栄が贈る、歴史体験ソフト。資料には「アニメーション」とあったのですが、実際はほとんど動かない「紙芝居」。もっとグリグリ動けばまともに見られたのに。光栄らしいSLGのゲームパートも、とってつけたようなシロモノであまり必要性が感じられないし、信長が好きでも退屈になるのではないかと思われます。ただ、妙な雰囲気があるグラフィックは捨てがたいかな。…ゲーム競馬史は出ませんかね。

50

がんの字

織田信長を題材にした歴史体験ソフト。ストーリーは全編アニメで展開し、史実で有名な戦いはSLGバトルで再現される。一歩間違えば退屈になってしまいそうなアニメシーンは、センスもテンポもなかなかのもので、予想外(失礼)にのめりこんでしまった。ストーリーの途中で気になる単語や人物が出てきたときなど、随時データベースを呼び出せて説明が見られる機能も親切でいい。少し値段が高めだけど、掘り出し物。

80

競馬最勝の法則'97 VOL.1 狙え！万馬券！

■シャングリ・ラ
■ETC
■4月11日
■¥5,700

人気競馬予想ソフト「競馬最勝の法則」シリーズの最新版。

厚美清司

「競馬 最強の法則」は愛読書だけど、「最勝の法則」は使ったことがないです。競馬予想は、サンスポの水戸正晴がいったいどんな大穴馬に◎を打つのか、という興味で読んだりするけど、基本的に他人やCOMに予想を任せることは嫌いだし…。そんなわけで、データベースについて一言。レースの一覧表で、レース名やクラス、人気の配置順が悪く、非常にわかりづらい。検索はかなり速くなっているのに、もったいないな。

50

オヤジ西岡

レースの結果予想、収支計算、データ分析など、実際に競馬をやる人にとって役に立つ機能が満載。詳しい競馬用語辞典や競馬場案内も収録されていて、これから競馬を始めよう、という人にもちょうどいいソフトだと思う。が、ゲーム的な要素は皆無。競馬をやる人以外には必要ない、ということはハッキリいえるのだが、これがいいソフトなのかどうかは判断しかねます。というわけで、点数をつけていませんがご容赦を。

?

StreetGames'97

■SCEI
■ACT
■4月11日
■¥5,800

スケートボード、マウンテンバイク、スノーボードなどでレースを展開するACT。

なんでもゆうこ

このシリーズはバイオレンスが魅力でしょう、やっぱり。今回は敵を攻撃できるだけじゃなくて、通行人やペットなんかも跳ね飛ばせるようになっていて、「おかしさ度」がアップしています。ぶつかったときの極度のスピードダウンについては改善されているのでご心配なく。ロード時間が10秒程度と、気にならないくらい短くなっているのも○。ただ、敵が強くてなかなか勝てないってところは前作と同様なのでした。

80

城イトム

「過激でパワフル」という言葉がピッタリの、RCG的要素の強いACT。前作にあたる「ESPN」と比較すると、ギア(乗り物)が各ステージごとに固定されている、相手を攻撃するドタバタ要素よりも、レースそのもののシビアさが強調されている、などが主な相違点。レースに集中しやすくなったぶん、難度のほうはいくぶん高くなっているぞ。やり込むほどに味が出るゲームなので、長く遊びたい人にオススメしたい。

70

クォヴァディス 〜イベルカーツ戦役〜

■グラムス
■SLG
■4月18日
■¥5,800

宇宙を舞台にした戦略SLG。美樹本キャラや起伏に富んだストーリーに注目。

オヤジ西岡

ふだんはメカ物のアニメにまったく縁がない僕ですが、たまにはこういうゲームもいいもんですね。オープニングデモがカッコよくてなかなかいいです。本編でも、シナリオがスタートする前にアニメが挿入されたりしていい感じです。これでSLG部分のデキがよかったらなあ…。ストーリーを見せたい、という理由からか、戦闘がかなりヌルめで、戦略性はあまりありません。世界観に期待する人なら楽しめるのかな？

50

ウキキ松崎

サターン版よりムービーがキレイになり、戦闘のシステムが若干変わっている。が、その戦闘システムにちょっと疑問を感じる。ルーレットのようなシステムで攻撃の順番を決めるのだが、運が悪いと自分の順番がなかなか回ってこないのだ（3回連続で敵が行動したときはさすがに負けました）。SLGで運が重要というのはどうかと思うのだが…。また、敵の旗艦だけを狙って破壊すれば勝ててしまうというのもちょっとね…。

45

今回の総評&次回展望

力のかぎりをふりしぼってお届けした、久々の6Pにわたってのレビューいかがでしたでしょう？「東京ゲームショウ」など実際にプレイできる機会も逃さずに、最後は自分の目で確かめてね。

34本、そう34本もタイトル数があるわりには、全体的に低調な感じでした。なあんて、のっけから暗くなりましたが、気を取り直していきましょう。今回比較的、評価が高かったのは最近では珍しく、シューティングの3タイトルでした。『ゼビウス3D/G⁺』は、おそらく、日本一メジャーなシューティングゲーム、『ゼビウス』シリーズが凝縮された1本。新旧取り混ぜた、ラインナップ、そのどれもが移植度は高いということなので、ファンは安心して手を出してよさそうです。次に今回2人ともオススメがついた『雷電ディー・エックス』は、硬派な縦スクロールシューティングとしては定評のある『雷電』シリーズのアーケードからの移植作。こちらは、PS用にアレンジも加えられて、より遊びやすくなっているということなので、『雷電』ファンはもとより、シューティングゲームファンならだれにでも、オススメできそうです。また、少しタイプは違うけど、3Dシューティング『DISRUPTOR』も、爽快感はなかなかのものということなのでチェックしよう。

次回は、この春、SCE一押しのA・RPG『アランドラ』などを予定。超ボリュームの大作A・RPGのできはいかに？

岩崎啓真

『ザ・コンビニ』と『ゼビウス』はどちらも完成度がかなり高いが、それぞれ「地味」と「『ゼビウス』しかない」という弱点があり、絶対のオススメとはいえない。ただ、どちらもいいゲームなので、好きな人が買って損することはない。あと、パート2の『ウルティマ アンダーワールド』は、ややグラフィックがショボいが、歯ごたえのあるすばらしいゲームなので、「今どきのイージーなRPGにはあきたぜ！」という人には絶対のオススメ。

なんでもゆうこ

パート1のほうでは、『ザ・コンビニ』がなかなか面白かったです。レビューでも書いたけど、もっと戦略的な要素を取り入れてくれたら、かなりよいゲームに化けるんじゃないかな？　パート2では、『DISRUPTOR』がオススメ。『DOOM』シリーズが好きな人は、ぜひ遊んでみてください。『Street Games』は敵が強くなっている気がするけど、笑えるから許します。ゾウとかシマウマとかが障害物として出てくる、ユカイなゲームなんですよ。

ウォルフ中村

4本のゲームが楽しめる『ゼビウス』はコストパフォーマンスが高い(システムは違ってもやることは同じゲームばかりだし、内容的にも「超一級」とは私には思えなかったりするため、オススメにはしなかったが)。ムービーや連射ボタンが用意されている等、家庭用ならではの機能は充実しているし、アレが出てくるオリジナルエンディングが用意されているのもポイント高いけど(笑)。ただし、プレイ中にボタン内容を変更できないのはちょっと…。

Part2代表 厚美清司

今回、わけあって総評はパス。で、次回展望というか、今メチャクチャにハマってるソフトを紹介しましょう。まず『ベースボールナビゲーター』。ゲームの中でもFA宣言した清原に対し、阪神の一軍監督である僕はあんなクソガキ(©日刊ゲンダイ)はいらん、と拒否。でも、球団代表の鶴のひと声で清原を獲得すると、なんとオリックスを破り日本一に!!　それ以来、このゲームのトリコです。それと、サーフコースターズのBGMがイカス『ランナバウト』。

ビックリPS新記録

記録編 全参加者の記録を集計しているのはDPSだけなのだ!!

読者がPSのゲームにかける情熱を披露しあう場所、それがこの「ビックリPS新記録」のコーナーだ。今月も、熱意の込められた申請ハガキがたくさん届いているので、可能な限りドーンと紹介することにしよう。とくに『レイジレーサー』では、誌面にはとても載せ切れない、全参加者の記録まで発表してしまうので、この機会を見逃さないように。これからも、記録のレベルが高い低いに関わりなく、どんな申請記録でも受け付けていくので、気軽にハガキを出してみよう。

◀今回紹介するのは川向伸二さん（山口県）の申請ハガキ。このコーナーは、初心者の方にも広く門戸を開いているので、これからも気軽にいろんな種目で参加してくださいね。

RCGファン注目!『レイジ』ルール①②の最終結果がついに発表に!

ザ・挑戦者ランキング

最終発表 レイジレーサー(ルール①)レイクサイドゲート

世界最強のRCGプレイヤー 秋元慶太（神奈川県）

3'16"127（ベストラップは1'04"955）PEGASE使用　MT　ネジコン有
〈評〉RCGでも秋元氏はやっぱり強かった！　この記録は驚きです。

②位：田中慶彦　（新潟県）3'20"507 PEGASE　MT　ネジコン無
③位：渋谷英毅　（東京都）3'22"084 PEGASE　MT　ネジコン有
④位：緋村抜刀斎（千葉県）3'22"458 PEGASE　MT　ネジコン有
⑤位：田所亮一　（富山県）3'22"790 PEGASE　MT　ネジコン有

⑥位：3'23"506	⑮位：3'26"476	㊿位：3'33"539
⑦位：3'23"901	⑳位：3'26"926	60位：3'35"718
⑧位：3'24"480	㉕位：3'28"108	80位：3'40"299
⑨位：3'24"880	㉚位：3'29"292	位：3'52"358
⑩位：3'24"941	㊵位：3'31"505	（参加者113名）

最終発表 レイジレーサー(ルール②)レイクサイドゲート

RCG界最強のクイーン NEMNEM（北海道）

3'56"487 PEGASE　MT　ネジコン無
〈評〉クイーンの座は二十歳の女の子に輝いた。おめでとう！

②位：林佐依子（京都府）3'57"422 ALOUETTE　AT　ネジコン無
③位：あっか　（山形県）3'58"593 ABEILLE　AT　ネジコン有
④位：ヒロコ　（愛媛県）4'01"374 ALOUETTE　AT　ネジコン無
⑤位：剣菱藤丸（京都府）4'01"671 ABEILLE　AT　ネジコン有

⑦位：4'08"976
⑨位：4'18"437
（参加者11名）

主婦の方や受験生の方も、急がしい中をありがとう！

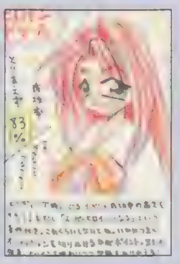
また機会あったらぜひぜひ、記録の報告聞かせてね。

中間発表 勝負はまだまだこれからだ！

レイジレーサー(ルール③)	トップ：秋元慶太（神奈川県）PEGASE使用 参加者21名（10位の記録：3'54"459）
レイジレーサー(ルール④)	トップ：秋元慶太（神奈川県）ロック使用 参加者199名（100位の記録：3'03"00）
ソウルエッジ(ルール①)	トップ：璃吉（福岡県）御剣使用 参加者29名（15位の記録：3'48"73）
レイストーム	トップ：ONKEL.（埼玉県）RG-2使用 参加者39名（20位の記録：9,177,100点）

特別発表 こんな記録も届いているぞ

▶『ときめき』アルバムアタックでの紐緒さんのトップは、ポポロン祐三さん（埼玉県）。



▶京都府の樹塚ともかおさんの申請ハガキ。こんな、オリジナルのルールでの記録も大歓迎。

●『ときめきメモリアル』アルバムアタック
詩織…………ゼット（青森県）249枚
虹野さん……きらあっ（愛知県）248枚
古式さん……佐藤大樹（埼玉県）224枚
鏡さん………おかわまる（埼玉県）202枚
優美ちゃん…佐藤大樹（埼玉県）173枚
☆お弁当アタック（アルバムモードでの虹野さんのお弁当イベントの収録枚数を競う）森和彦（徳島県）67枚（※これは驚異的だ！）

●『ハイパーオリンピック』最低記録アタック
〈幅跳び〉0.01m小池裕（岡山県）平山義孝（福岡県）〈砲丸〉0.51m平山義孝（福岡県）〈ハンマー〉0.73m平山義孝(福岡県)〈円盤〉0.18m小池裕（岡山県）平山義孝（福岡県）矢野博章（滋賀県）〈合計ポイント〉1173点 矢野博章（滋賀県）

●『実況おしゃべりパロディウス』〈オマケ1〉火上順貴（千葉県）14,051,100点〈P1グランプリ〉影山耕一（北海道）1分04秒04

『レイジレーサー』ルール①と②で全参加者の順位と記録を大発表！

自分の順位も即判明

この企画は、『レイジ(ルール①②)』に参加してくれた全員のトータル順位と記録が記された順位表が手に入ってしまうという、夢のような（？）企画なのだ。希望者全員へのサービスなので、どしどし申し込んでね。全国での自分の順位はもちろん、ライバルたちの記録も確認できるぞ。

◀『レイジ』に燃えた人なら、見逃すな！

申し込み方法は？

申し込みに必要なものは「このページ左下にある応募券（切りとって同封すること)」と「返送用の封筒（必要な分の切手を貼り、郵便番号、住所、氏名など自分の宛名も書くこと)」の2つだ。この2つを封筒に入れ、「レイジ全記録発表係(住所は右ページ参照)」まで送ってね。しめ切りは4月30日(当日消印有効)まで。競技に参加しなかった人でも申し込んでくれて構わないぞ。この順位表と比べてみれば、自分のレベルがどのくらいか一目瞭然だぞ。

●強者へのごほうび●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～150人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、149～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ(参加者20人以下の場合は賞金なし)。

『レイジ』記録編

キミの挑戦も待っているぞ

ハガキに書くこと
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・年齢・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストを書き添えるのも大歓迎だ（封筒で複数のハガキをまとめて送ってくれてもいいぞ）。

申請ハガキのルール
申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めている）。ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール
1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうからね（確認後に返却します）。

300万人（推定）の頂点をめざせ！ ファイナルファンタジーVII

ルール ミニゲームの〝スノーボードゲーム〟でのタイムを競う。記録は、初級、中級、上級それぞれで募集するぞ。ゲームの出し方を知らない人は、Vol.42を見よう。

申請記録 『FFVII（スノーボードゲーム）』と明記して「何級を選んだのか／タイム」を書こう。記録はメモリーカードに残しておくこと。

ルール 主人公のレベルが99（最高値）になるまでの時間を競う（最高値になった直後にセーブした時間が申請する記録になるぞ）。

申請記録 『FFVII（レベルアップ・アタック）』と明記して「記録」を書こう。時間もタップリあるので、ジックリと挑戦しよう。

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

開催希望種目も大々的に募集中
「正式募集してほしい種目」も募集中だ。好きなミニゲームで出した記録など何でもOKなので、ハガキには『FFVII／開催＆掲載希望』と明記して「募集希望のルール内容／自分の記録」などを書こう。

しめ切り直前 ソウルエッジ

ルール① タイムアタックモードでオールクリアのタイムを競う。使用キャラは裏技使用時も含むどのキャラでもOK。エッジマスターモードで入手した武器の使用も可。

全参加者の記録を発表！

申請記録 『ソウルエッジ』と明記して「ルール①／記録／使用キャラ／使用武器名」を書こう。競技は全キャラ共通で行うけれど、キャラ別の集計も行うぞ。

しめ切り▶4月7日必着
入賞時の確認▶メモリーカード使用

しめ切り直前 レイストーム

ルール エキストラモードでスコアを競う。自機は最初から選べるどちらを使ってもOKで、コンティニューも使って構わない。難易度も好きなように設定してOKだ。

申請記録 『レイストーム』と明記して「スコア／選択した自機／選択した難易度」を書こう。申請には必要ないけど、プレイをビデオに記録しておいてほしいな。

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

目下募集中 ハームフルパーク

ルール① 〝1PLAYER〟モード（難易度ノーマル）でのスコアを競う。コンティニュー、2Pプレイは不可とするからね。

申請記録 『ハームフルパーク（ルール①）』と明記して「記録」を書こう。菅原祥子さん、菊池志穂さんのファンなら迷わず参戦だよね！

ルール② 〝1PLAYER〟モード（難易度ベリーハード）でのスコアを競う。もちろん、コンティニュー、2Pプレイは不可だ。

申請記録 『ハームフルパーク（ルール②）』と明記して「記録」を書こう。腕に自信のある人は、このルールで挑戦してはどうかな？

ルール③ 〝スコアアタック〟モードでのスコアを競う。設定などの指定はとくにないので、思う存分にパターンを研究しよう！

申請記録 『ハームフルパーク（ルール③）』と明記して「記録」を書こう。マニアな人専用なので狙い目かもしれないぞ。

しめ切り▶5月6日必着
入賞の確認▶メモリーカード使用

特別賞品 声優さん直筆の賞品などを特別提供。詳細は下の欄外を見よ！

レイジレーサー

ルール③ タイムアタックモードで、OVETR PASS CITYのトータルタイムを競う。使用する車はGPモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、EXTRAで出現する3車種は使用不可。

しめ切り直前

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール③／記録／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を書こう。

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

ルール④ THE EXTREME OVALのトータルタイムを競う。使用する車はEXTRAで新たに出現する3車種を含む13車種のどれでもOK。チューンナップも自由だ。

目下募集中

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール④／記録／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を書こう。

しめ切り▶5月6日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

しめ切り直前 女性プレイヤー専用の種目

ルール② この種目は女性だけが参加できる特殊な種目なのだ。競技ルールと記録のしめ切りは『ソウルエッジ』のルール①と同じだぞ。

申請記録 『ソウルエッジ』と明記して「ルール②/記録/使用キャラ/使用武器名」を書いて送ろう。友達も誘って、参加してみよう。

入賞の確認はメモリーカードと…
女性であることを証明するもの（免許証など）のコピーと、プレイに関する電話での簡単なインタビューをお願いする予定。

賞品 この部門はトップには、特別に希望のPSソフトを1本プレゼントする。参加者の数に応じてプレゼントが増える可能性アリだぞ。

全参加者の記録もモチロン発表するぞ！

挑戦の受け付けは
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリPS係」まで

掲載予定
4月7日必着まで▶Vol.46で発表
5月6日必着まで▶Vol.49で発表

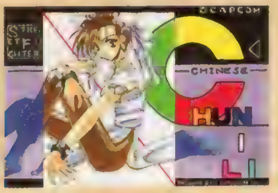
次号の予告 『FFVII』の申請ハガキが殺到中！　『FFVII』の楽しい記録を中間発表だ

●「ハームフルパーク」の特別賞品：ルール①では、声優の菅原祥子さん、菊池志穂さん直筆による優勝祝福色紙（賞品A）、サイン入り目覚まし時計（賞品B）、直筆サイン入り画面写真2枚セット（賞品C）、同1枚セット（賞品D）、オリジナルテレカ（賞品E）を提供。ルール①の優勝者に「ABCE」、2位に「BCE」、3位に「BDE」、4〜10位に「DE」をもれなく進呈。入賞できなくても、100位までに入れば抽選で「DE」の獲得チャンスがあるぞ。詳しく知りたい人は、Vol.42（P.143）を見てね！（ルール②③は優勝者1名に「D」を進呈するぞ）。

4色奴隷 COLORのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4C」宛

4色でイラストを描いてみる。ふむ。良く描けたなぁっと自分1人で思ってみる。もっと幸せになってみたくて4色奴隷に送る貴方。しめしめ。こちらの思うつぼ。

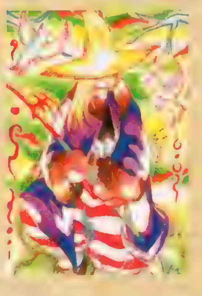


◀埼玉県　鳥さん：昔はこの娘の格好がとてもハデだと言われていたような（笑）。今じゃほとんど着てない様なキャラもいますし。戦えるの？　みたいな。

◀？？県　RAITAさん：カード、拾いたくなります。大事。県不明要連絡。

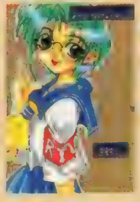
▲京都府　よう月麗良さん：PN、あまりに難しい漢字は平仮名になっちゃいます。ごめんなさい。

▼神奈川県　U－ROさん：怪しいですよね。あの帽子の下の眼の光り方が。９９９の車掌さん。



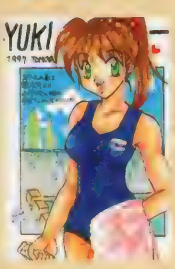
▲東京都　風太郎さん：髪……立ってたんでしょうか？

▼長野県　鹿賀りゅうさん：参戦しないですかねぇ？



◀山口県　水原明さん：カッコイイのです。でも……この人とシドって装備逆でも良かったような。ヴィンセントにヤリ。シドに銃。ね？

◀大阪府　寛智也さん：競泳用は競泳用でイケルらしいです。……女の子が着てれば何でもOK？



◀北海道　TOMYさん：良いのか悪いのか……少なくとも幸せではなかった気がします。

◀岩手県　碧並空さん：天使の羽？……魔族ですからねぇ。めずらしいけどカッコイイので○です。

◀群馬県　おぼかたしのさん：ヤリこんだら、エスパー少女狩りがお薦めらしいです（トホホ）。

◀東京都　Y・Kさん：歪んでるというか、なんというか……とりあえずRPG史上最も危ない悪役であることは間違いないです。

▶北海道　香月りんさん：「PF」、「2」はまだ出ないんでしょうかね？　ポリキャラもっとかわいくなって。

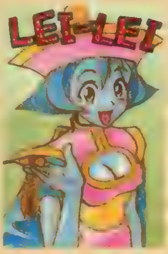
▲広島県　高Qさん：でもよく見るとペルソナって大抵、変なポーズしてますよね（笑）。

▲東京都　如月水さん：「ペルソナ」は女神シリーズの中でも特にキャラが印象的です。

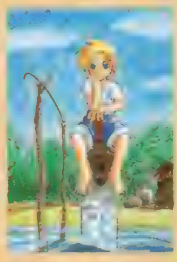
◀神奈川県　字六転さん：いないと困りますよね。彼女。というか……ゲームにならない（笑）。

◀東京都　谷川蛍雪さん：見上げ目は女の子が可愛く見えるアングルのナンバー3くらいです。

◀長野県　わらじ丸さん：「パズルファイター」だけじゃ物足りないですよねぇ。なんとか……。



◀岩手県　碧並空さん：子供の頃からこんな剣持ってたんですかねぇ。あ、ひょっとして息子さん？



▲宮崎県　風水りあさん：RPGではどんな活躍をしてくれるんでしょうねぇ？

▲静岡県　椎名奈々さん：恋愛イベントの日です。

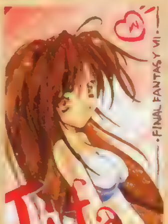
▼福島県　くさかべゆかりさん：聖母はどちら……？

◀埼玉県　よしかづさん：ACT＋アニメという新システム使用ということで楽しみなのです。

◀神奈川県　貞雅さん：クラウド、日本刀系の細い剣を持っているときの方がカッコイイような気がします。力でぶった斬りませんからねぇ。

◀沖縄県　Ke太郎さん：炎の中のアレは……イロイロあったんですからしかたないのです。

◀埼玉県　鳥さん：実は戦闘中は揺れてないんですよね。あんまり。あんなに大きいのに。



◀福島県　望月さつきさん：どっちを取るかが大問題。ユフィとバレットもありますが。

◀京都府　つくば山さん：主人公とマークのポーズがカッコイイです。マキちゃんの眼も怖くて○。

4色奴隷

カラーイラストの基本 [illegible]

◀宮城県　うつのみやさおりさん：愛のある生活。幸せになって欲しいモノです。星救ったんですから。

◀北海道　晴臣さん：ケモノは難しいですか。そうですよねぇ。人間とは構造が違いますし。

▶秋田県　丸岩小人さん：まあ、自分が最も良く分かっていないらしいですから。

◀長野県　流砂さん：捧げちゃってます(笑)。力を手に入れるには何か捨てないといけないのですかねぇ？

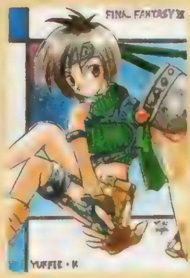
◀神奈川県　戯る清光さん：操作になれてくるともう完璧！「トゥーム」はPS版がお薦めです。

▲三重県　288さん：彼女は誰のために願いを叶えたかったんでしょう？

▶宮城県　うつのみやさおりさん：ケンカしちゃだめですが、ティファがよっちゃんなのは……どうも。

◀愛知県　北原健光さん：ぢいぢいは既にぢいぢいだったのでしょうか？　あまり変わらないですかね？

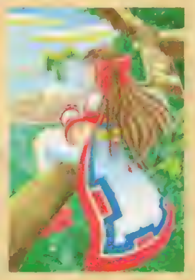
◀広島県　ヨウジさん：剣ごと持っていっちゃうのは……悲しいかもしれません。それにしてもユフィには重そう。



◀東京都　May-beさん：腕にしてる盾で何かを防いでましたっけ？

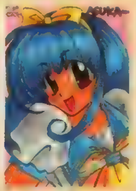
◀京都府　ひろぷぅさん：TEIKER、名乗っても大丈夫でしょう。保証。

▼北海道　岩本奈々さん：怖いのです。が、牙がグー。



▶岩手県　碧並空さん：綺麗な羽根した鳥って多いですよね。

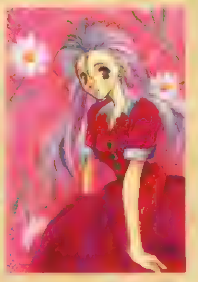
▶北海道　TOMYさん：アヤセは本当にその辺にいそうなとこが○です。



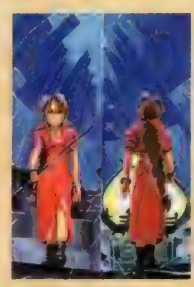
▲大分県　みしろさん：バランス大変わり？

▶新潟県　田丸あかねさん：クラウドの子供のような大きな眼が印象的です。壊れそうでちょっと心配です。

▲福島県　安積タツオさん：どうですか？　やってますか？



◀新潟県　りるひなさん：娘は小さい頃派と大きくなってから派に分かれます。



▲千葉県　木村吉伸さん：向かうのは……何を思っていたのでしょう？

▶神奈川県　てるリンさん：カッコイイです。シンとした感じがたまりません。

◀福島県　朱理和都さん：いい味だしてますよね。彼ら。もっと活躍しても……。

移植化計画出張版

移植希望はこのコーナーで紹介中。PSに移植してほしいソフトがある場合は、ハガキを送ってください！

詳しくは今号227ページを見てね！

▶千葉県　文月美和さん：怒りきってるでしょう。「セイヴァー」は？

▶神奈川県　字六転さん：どうなんでしょうか？　そろそろ？

▼東京都　谷川蛍雪さん：妾かこってやりたい放題なゲームですから…って書くと誤解されそう(笑)。

◀愛知県　北原健光さん：「IV」よりも「II」「III」の戦闘処理が早くなったバージョンがいいです。

▲埼玉県　toricoさん：パワーアップして。マシンにもっと個体差があっても良かった？

PlayStation
燃烈で美しい戦いへ。
これは単なるシューティングではない。
好きな機体の、好きな形態で、
最強の敵軍と戦うために生まれた…。
パイロットの戦闘の美学が追求できる、
バルキリー・シミュレーターである。
MACROSS DIGITAL MISSION VF-X
NOW ON SALE
完全変形3Dシューティング
¥6,800(税抜)
アナログジョイスティック
メモリーカード対応
VF-1X-Plus VALKYRIE : Total Length 14.23m. Total Hight 3.84m. Total Width 14.78m 8.25m. Total Weight 13.25t. VF-4G LIGHTNING III : Total Length 14.92m. Total Hight 3.72m. Total Width 14.28m. Total Weight 13.950t.
VF-11B THUNDER BOLT : Total Length 15.51m. Total Hight 3.49m. Total Width 11.2m. Total Weight 9.00t. VF-17D NIGHTMARE : Total Length 15.63m. Total Hight 3.68m. Total Width 14.18m. Total Weight 11.850t.
VF-19A EXCALIBUR : Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t. VF-22 STURMVOGEL II : Total Length 19.62m. Total Hight 4.04m. Total Width 15.36m. Total Weight 9.550t.
MACROSS
DIGITAL MISSION
VF-X
EMOTION
© 1997 BIG WEST
© 1997 BANDAI VISUAL
発売・問い合わせ バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL03-5828-3061
"" マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃Play Question プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

「あら、発売されたばかりなのに、あまり攻略記事が載ってないわねぇ。せっかく買ったのにぃ」。そんなアナタのためにプレイクエスチョンはあるのです。

©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1997

SDガンダム GCENTURY

豊富なマップ、ユニットの数々に加え、新たにパイロットの要素を加えたこのゲーム。まさに究極のガンダムSLGだ!!

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード（5ブロック）マルチタップ、4P同時プレイ可
発売日	3月20日（発売中）		

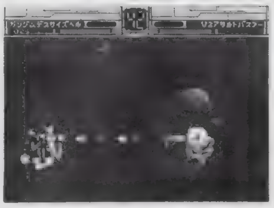
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

初代「ガンダム」から最新の「ガンダムX」まで、シリーズすべてを網羅したSLGです。SFC版の『GNEXT』の遊びやすさはそのままで、新要素「パイロットシステム」を導入。これにより白熱したプレイが楽しめるぞ。ただ、パイロットのレベルを次のマップに引き継げないのが残念です（資金は引き継ぎ可能）。それにしても「シャッフル同盟」軍はなかなか強い。ちなみにお気に入りはやはりノーベルガンダム。ビームリボンが強いんだなぁこれが。（きっつぁん伍長）

初心者に贈る『GCENTURY』基本戦術講座

このゲームの目的は、設定（指揮官、もしくは本拠地のあり／なし）によって変わるが、ほとんどの場合が敵ユニットを全滅させること。COM相手ならともかく、対戦時にはムダのない行動を心がけないと、ライバルたちに勝つことは難しい。

さて、ここでは初心者が迷いがちないくつかのポイントごとに、このゲームの基本的な戦い方を伝授していくぞ。



▲ガンダム対ガンダムなど、夢の戦いがキミの手で実現する！

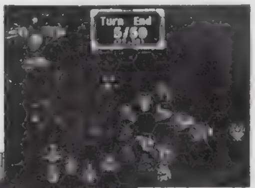
◉よりよいユニット運用法

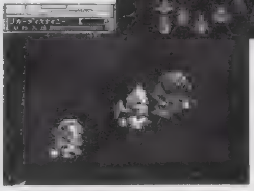
ユニットには「推進剤」というパラメータがあり、これがなくなると移動力が1になってしまうのだ。そのため戦艦より推進剤の少ないモビルスーツ（以下MS）は、ムダに移動しているとすぐ動けなくなって、相手のいい標的になってしまう。基本的にMSは、敵の攻撃範囲ギリギリまで戦艦に収容して移動させるのがいい。

▲戦艦は、前線と基地の間を行き来する「輸送船」として使おう。

◉戦闘は1人より大勢で

バトルモードは相手ユニットの隣に行くと発生する（一方的に攻撃できる「砲撃」や「マップ攻撃」もある）。そのとき攻撃するユニットの近くに、味方ユニットがいると一緒に戦ってくれるのだ。また、攻撃された際にも同様で、近くにユニットがいると援護してくれる（1回のバトルモードに登場するのは、敵味方合わせて最大7機まで）。そのため、MSなどは単機で移動せず、2～3機ずつ編隊を組んで移動するようにしよう。





▲◀戦闘を仕掛けるときは、できるだけ多数で。周りにいたユニットはCOMが操作してくれる。

マップ兵器使用可能ユニット

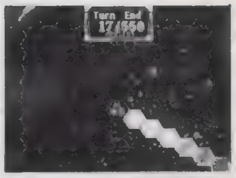
ビグザム	GP03デンドロビウム
シャイニングガンダム	ゴッドガンダム
マスターガンダム	百式
V2アサルトバスター	ハイザック
GP02サイサリス	Wガンダム
WガンダムO	ザンネック
ガンダムX	ヴァイエイト
ドーベンウルフ	Zガンダム

マップ兵器でGO！

離れた場所から一方的に攻撃できる、攻撃力がかなり高いなど、マップ兵器はかなりお得。うまくいけば、数機のMSを一気に葬り去ることも可能だ。右にマップ兵器が使えるユニットをまとめたので、ぜひ参考にしてほしい。

◉ムダのないユニット製造法

このゲームには、戦艦やMSなどたくさんのユニットが登場する。基本的にMSは、製造費が安い機体をたくさん作るより、高価な機体を1機作った方がいいぞ。初心者、とくに「ガンダム」を知らないという人のために、下にオススメユニットを紹介しよう。またゴッドガンダムなど、最初から作れない特殊な「クラスUPユニット」も合わせて紹介だ。



▲基本的にはマップ兵器を装備したMSがオススメ。これでHPを減らし、移動力のあるMSで攻撃。

オススメユニット

DPS編集部がオススメするMSを8機紹介。対戦プレイなどのときに役立ててね。

ドーベンウルフ
必要技術力が4と高めだが、製造ターンが2と短いのがいい。しかもマップ兵器つき。

GP03デンドロビウム
かなり高価なMSだが、それ以上の働きをしてくれる。Iフィールドも使用可能。

ヴァイエイト
マップ兵器装備MSとしては、必要技術力が3と低い。接近用の武器がないのが欠点。

アビゴル
見た目はイマイチだが、接近武器のビームサイスは使える。ザンスカール帝国製MS。

トールギス
製造ターンが2と短いのは、かなりオススメ。ドーバーガンの威力も申し分なし。

ガンダムF91
ガンダムの中では、一番素早い。パイロットがエース以上で残像回避が使用可能。

ライジングガンダム
シャッフル同盟軍の中で、唯一間接攻撃ができるMS。必要技術力も3と低め。

ノーベルガンダム
ビームリボンの攻撃力以外、特筆すべき能力はないが、カワイイのでオススメ。

クラスUPユニット

パイロットのレベルや階級が一定以上のとき、ドッグに入り「階級」コマンドを選ぶとタダで乗り換えることができる。

●パイロットのレベルがエース以上……ジム・カスタム(連邦)、ザク2改(ジオン、デラーズフリート)、スーパーMk－2(エウーゴ)、フルアーマーZZ(エウーゴ)、ガンブラスター(リガ・ミリティア)、リグ・シャッコー(ザンスカール)、Wガンダム0(コロニー国家連合)、ガンダムデスサイズヘル(コロニー国家連合)、アルトロンガンダム(コロニー国家連合)、リグ・コンティオ(ザンスカール)、V2アサルトバスター(リガ・ミリティア)、ゴッドガンダム(シャッフル同盟)、V'ガンダム(リガ・ミリティア)、ガンダイバー(連邦、エウーゴ、シャッフル同盟)、ハイゴッグ(ジオン、デラーズフリート、ネオジオン)、ズゴックE(ジオン、デラーズフリート、ネオジオン)、ネェルアーガマ(エウーゴ)。**●パイロットの階級が「曹長」以上**……ジェガン(連邦)。**●パイロットの階級が「中尉」以上**……ギラドーガ・CS(ネオジオン)、ベルガ・ギロスCS(クロスボーンバンガード)。**●パイロットの階級が「少佐」以上**……ザグⅡS(ジオン)、ガズエル(アクシズ)、カズアル(アクシズ)、GP02サイサリス(デラーズフリート)、ザグⅡR2高機動型(ジオン)、ズゴックS(ジオン)。**●パイロットの階級が「大佐」以上**……ゲルググS(ジオン)、ギャン(ジオン)。

※「クラスUPユニット」で、MSに乗り換えるには、決まった軍（MS名の後ろのカッコの中）を選んでいなければならない（例：ゴッドガンダムならシャッフル同盟軍）。

ポイントQ&A

Q：マップ兵器などで、敵をたくさん倒しているんですが、パイロットのレベルがなかなか上がりません。どうしてですか？

A：マップ兵器で敵を倒しても、パイロットのレベルは上がらないのだ。しかしNT攻撃や砲撃では上がるので混同しないようにしよう。レベルが上がると、攻撃力や旋回能力が上がるのだ。また、階級が上がってからドッグに入るとクラスUPユニットに乗り換えられることもある。たまにはチェックしよう。

クーロンズ・ゲート
—九龍風水傳—

『クーロン』中盤からのチャートを一挙公開！
これさえ読めば難解な謎たって楽勝でクリアできちゃうぞ!!

ジャンル	AVG	価格	¥7,800（CD 4 枚組）
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月28日（発売中）		

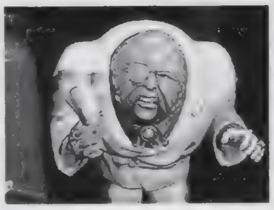
PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いやあ〜、メチャメチャ売れてるらしいですねぇ……「クーロン」ってば。みなさん、ミステリアスなストーリーの謎解きやＲＴダンジョンでの悪律探しから、鬼のようなフラグ立てにいたるまで、日夜いそしんでおられることでしょう、きっと。そろそろ根気が持ちそうにない、ちょっとツラくなってきた、でもおもしろいからやめられそうにない！　なんて「クーロン」マジックにハマりまくりのアナタのために、チャートの嵐をお届けします。ガンバっす。（なんでメカ）

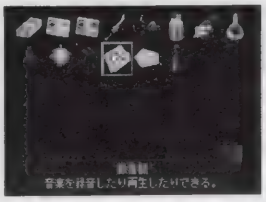
©Sony Music Entertainment(JAPAN), INC.

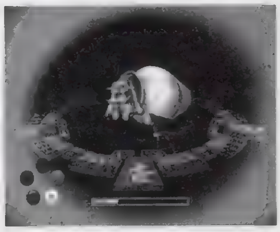
九龍フロント5までの道のりを徹底解析!!

グイグイ引き込まれるようなストーリーと、洗練された美しいグラフィックが魅力の『クーロンズ・ゲート』。でもこのゲームをプレイしていると、フラグを順序よく立てていかなかったために、先に進めなくなってしまった……なんてことがけっこうあるはず。そこで、ちょっとだけ根気が必要な『クーロン』を攻略する上で、重要と思われるポイントを大公開！　ご存じのとおりこのゲームは街の中を探索するＪＰＥＧ（ジェイペグ）ダンジョンと、バトルしつつ廃墟を移動するＲＴ（リアルタイム）ダンジョンの繰り返しで進んでいく。このフローチャートでは「小黒探索」以降のＪＰＥＧのフラグを重点的に紹介しているので参考にしてほしい！



◀フローチャートにはないが、龍城路直後にも大きなイベントが。会話が重要なのだ。





◀▲バトルシーン。「気」のパラメータが赤に変わったら、回復アイテムを。

◉誰もが悩む龍津路2のボス戦後のチャートを大公開

■龍津路３・JPEG
1：アニタの兄（スイジェン）と会話
2：端末でコニー楊からのメールを読む
3：モーター屋から「超級モーター」を入手
4：得利会館からRTへ

▼

■龍津路３・RT

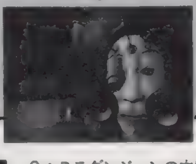
▼

■龍津路４・JPEG
5：端末で夏先生からのメールを読む
6：地下に行って山高帽男と会話
7：オガクズを使って封印石を崩す
8：山高帽男と会話
9：九龍フロントへ

▼

■九龍フロント３・JPEG
10：リッチと会話
11：双子中心の端末で夏先生の　メールを読み、リゾームに入る
12：トンネル出口にて紅頭と会話
13：双子中心の端末にアクセスする
14：コニー楊の家で「コニー楊の手鏡」を入手
15：男人街入口で、「アクセスカード（辰387ー壬）」使用
16：陰陽師のラボに入っていく
17：陰陽師に「コニー楊の手鏡」を見せる
18：清朝へワープ

▼陰陽師のタイムマシーンを使うことによって、清朝へワープする。



▼

■清朝・JPEG
19：賀の家の中の書生と会話
20：賀の家の門の書生と会話　「海原の貝殻」を入手
21：付け髭屋に「水銀」を渡し、「皇帝の付け髭」を入手
22：許に「海原の貝殻」を見せる
23：玄太の家に入り玄太の妻と会話
24：物の怪使いと会話。「仙人像」を入手
25：門番と会話
26：鏡池の横で声を聞く
27：宿牢５号で「巫藍の干物」入手
28：衛兵に「巫藍の干物」を渡し、「皇玉殿の鍵」を入手
29：皇玉殿へ行き、桃児のイベント
30：宿牢の門の外で物の怪使いと会話　「退魔の札」を入手
31：皇玉殿へ行き、桃児とのバトル　「退魔の札」使う
32：梁艾丹（リャンアイダイン）と会話　「旺気楼の鍵」を入手
33：旺気楼にて「仙人像」を使う
34：乾清宮へ行き、梁艾丹と会話、道光帝と会話
35：乾清宮の外で梁艾丹と会話、「地下牢の鍵」を入手
36：玄太の牢の前で「地下牢の鍵」を使う
37：玄太と会話。「超級羅盤」を使う　「命名札」を入手
38：玄太の妻と会話
39：乾清宮へ行き、道光帝と会話　「超級羅盤」を使う
40：乾清宮の門前でメカ鷹と会話
41：太極楼で陰陽師と会話
42：九龍フロントへワープ

▼

■九龍フロント４・JPEG
43：かつらやに「皇帝の付け髭」を渡し、「踊り子のかつら」を入手
44：男人街の路人に「シザ」を渡す

（■九龍フロント４の続き）
45：電脳中心の端末で「夏先生の　アクセスカード」を使い、生体通信
46：ぜんまい屋、小黒からのメールを読む
47：血燕の巣の路地でえび剝き屋の　子供と会話。「剝きえび」を入手
48：海鮮中心入口の路人に　「剝きえび」を渡す
49：夏先生の家で、ニセ小黒と会話
50：電脳中心の端末でリゾームに入る
51：男人街の路人に「剝きえび」を渡す
52：美女大世界で「仙人像（本物）」を入手
53：陰陽師のラボで陰陽師と会話
54：男人街の路人と会話
55：電脳中心の端末でガタリからの　メールを読む
56：夏先生の家でニセ小黒と会話
57：夏先生とのバトル。「光明の目」を使う
58：電脳中心の端末で「夏先生の　アクセスカード」を使い、生体通信
59：龍城飯店の端末でウェイのメールを読む
60：九龍飯店のフロント男と会話
61：312号にてウェイ、紅頭と会話
62：306号にて蛇商人と会話。　「男女兼用のかつら」を使い、「美顔薬」を入手
63：九龍飯店前にて紅頭３号と会話
64：双子中心前にて双子師と会話　剣製屋階段で張陵のムービー
65：双子中心前にて婆童（バードン）と　バトル。「邪気の鏡」を使う
66：張魯（チャンルー）登場
67：四天王登場
68：童面童頭（タンミンタンタウ）と　バトル。「退魔の札」を使う
69：九龍飯店312号にて紅頭１号と会話
70：宗じいさんに「美顔薬」を渡す
71：キッズ登場。「夏先生の　アクセスカード」を渡す
72：電脳中心の端末で生体通信をする　（宗じいさん等ムービー）

ポイントQ&A

Q：ＲＴダンジョンの中にいるんですが、あるアイテムを持っていないせいで、先のマップに進めなくなってしまいました。どうしたらＪＰＥＧに戻れますか？
A：キーアイテムを入手していなかったり、ゲーム進行上重要な会話を聞き逃していたりした場合は、ＲＴダンジョンに入れない仕組みになっているのでご安心を。原因としては、そのＲＴ内でまだ行っていない場所がある、倒さなければいけない悪律（モンスターのこと）を見逃しているなどが考えられるぞ。すみずみまで探索しよう。

(■九龍フロント4の続き)
73：海草パック屋にて「海草パック」入手
74：宗じいさんに「海草パック」を渡す
75：宗じいさんの後ろの扉に入り、壁の中のウェイと会話
76：九龍飯店312号にて紅頭と会話（ウェイが浮いているシーン）
77：案内屋でナビと会話。「アクセスカード」を渡す
78：龍城飯店の端末でコニー楊のメールを読む
79：店員宿舎前にて「アクセスカード」を見せる
80：妄人路地下へ

■妄人路地下・RT
81：携帯電話男、電光掲示板男、老酒のカメ男と会話
82：「アクセスカード」を使い、「妄想メガネ」を入手
83：フロントに戻る

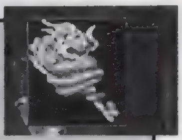
■九龍フロント4－1・JPEG
84：案内屋でナビと会話
85：海草パック屋の横の扉で「妄想メガネ」を使う
86：双子中心の奥の扉で「妄想メガネ」を使う
87：爆竹屋から「超級爆竹」を入手
88：双子中心内の奥の扉で「妄想メガネ」を使う
89：扉に入り、奥で「超級爆竹」を使う
90：ミスターチェンとバトル。「邪気の鏡」使う
91：「バニティミラー」を入手
92：扉の前で「妄想メガネ」を使用
93：海鮮中心の亀料理屋から「ブルークローのアンプル」入手
94：宗じいさんに「ブルークローのアンプル」を渡す
95：西城路へ

■西城路1・JPEG
96：老路人と会話
97：昆虫屋と会話
98：老路人と会話
99：ウェイからのメールを読む
100：ピアス屋と会話（「ピアス」を入手）
101：龍城路へ行く
102：びん屋に「ピアス」を渡す
103：びん屋から「小黒のピアス」「特製びん」を入手
104：元ねじ屋のばしょで錠前屋と会話（「古い鍵」を入手）
105：びん屋の隣から西城路（海明大度：カーメルンマンション）へ戻る
106：コニー楊からのメールを読む
107：老路人と会話
108：ナビを雇う
109：山高帽男と会話（蛇屋の前の階段を下りる）
110：RT（気海へ）

■西城路1・RT
111：泥丸地下で3つの水門を閉める

■西城路2・JPEG
112：蛇屋と会話（「虎龍の鍵」入手）
113：RT（気海）へ

▶蛇屋の主人から鍵を受け取ったら、ふたたび地下水路へ。



■西城路2・RT
114：「出世石」を入手

■西城路3・JPEG
115：ウェイからのメールを読む
116：グエンの部屋へ
117：RT（泥丸）へ

■西城路3・RT
118：泥丸B2F端末へ

■西城路4・JPEG
119：モルグへ
120：香炉男と会話
121：山水画の前で「妄想メガネ」使用
122：香炉男と会話

■大井路1・JPEG
123：パピヨンからのメールを読む
124：ナビを雇う
125：転送所から小姐路（シウジェロード）へ
126：麻雀屋と会話（「小黒のピアス」を渡す）
127：転送所
128：歯科医から「うがい水」を入手
129：転送所
130：維多利亜大度入口で「うがい水」を使う

■大井路1・RT
131：バンプージー登場ムービー
132：遮打苑（チャーターコート）1F
133：人形使いの少年のムービー

■大井路2・JPEG
134：転送所
135：ナイトクラブで美安（メイアン）の声を聞く
136：ダンスホール横のモニター男に「妄想メガネ」を使う
137：転送所
138：せまい家で路人と会話
139：美羅花園南門からRT2へ

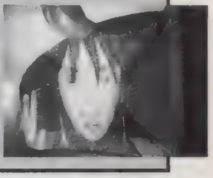
■大井路2・RT
140：メールを読んだ後、天窓から飛び下りる

■大井路3・JPEG
141：問診屋の前で玄機（シャンジー）と会話
142：美羅花園北門からRT3へ

■大井路3・RT
143：コニー楊の登場ムービー

■大井路4・JPEG
144：陰陽師からのメッセージを読む
145：歯科医の前で「誰もいない」のを確認
146：狭い家の路人と会話
147：転送所
148：麻雀屋で「小黒のピアス」を入手
149：闇鍋屋と会話
150：ダンスホール店員と会話
151：物置に入る（妖精のダンス）
152：モニターの中の小黒に「小黒のピアス」を使う
153：仙師（シャンシー）とのバトル。「バニティミラー」を使う
154：麻雀屋と会話
155：維多利亜大度入口からRT4へ

▶小黒の助言を受け、対仙師戦へ突入！



■大井路4・RT
156：ウェイからのメールを読む
157：モニター男からの中の小黒のしゃべり
158：コニー楊のムービー
159：ワープ
160：端末で生体通信
161：地下を通って、媽妃の所へ
162：媽妃とのバトル。「コニー楊の手鏡」を使う

■大井路5・JPEG
163：さんご屋の所からフロントへ

■九龍フロント5・JPEG
164：龍城飯店でリッチ、小黒と会話
165：頭髪中心でかつら屋主人、店2主人と会話
166：気功塾4Fでチャーリーに「マジックカード」を渡す
167：ユンとのバトル。「退魔の札」か「剣きえび」を使う
168：剣製屋とのバトル「踊り子のかつら」を使う
169：バトル勝利後、「命玉」
170：チャーリーと会話
171：封印石に「オガクズ」を使う
172：スイジェンに「超級羅盤」を使う（白虎の見立て）
173：チャーリーと会話
174：パピヨンからのメールを読む
175：双子中心端末で生体通信（九龍飯店にワープ）
176：フロント男と会話（特製びん」を渡して「緑色の液体が入ったびん」を入手）
177：312号室でウェイ、キッズと会話
178：通路で山高帽男と会話
179：九龍飯店端末で生体通信（龍城飯店にワープ）
180：カウンターで玄機の会話
181：男人街の入口で会話
182：陰陽師、玄機と会話
183：小黒の部屋の前で「小黒の写真」を使う
184：龍城飯店を出るところでムービー。生体通信でラボへ
185：陰陽師、玄機と会話（「小黒の写真」を渡す）
186：上海へ

ポイントQ&A

Q：バトルシーンで倒されて、ゲームオーバーになってしまうことがよくあります。効率の良い戦い方を教えてください。
A：悪律は火、水、土、金、木の5つの属性のどれかの邪気を備えているのは知っているよね？ いきなり邪気を吸い取ったり、限りあるアイテムを使ってしまったりしないで、まず「査」のコマンドで悪律の邪気の属性を調べてから戦うのがコツだぞ。中ボスクラスは属性を複数持っているので、この方法はとくにオススメなのだ。

リフレイン ラブ
～あなたに逢いたい～

今回は、12月のキャラ別イベントの発生条件と、彼女たちと幸せな結婚をするためのベストな方法を紹介!

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥6.000
メーカー	リバーヒルソフト	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	3月14日(発売中)		

©1997 Riverhillsoft Inc.

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

大人の恋愛が楽しい『リフレイン ラブ』。今回はゲームの最大のヤマ場となる、12月のキャラ別イベントの発生条件を公開するぞ。とはいっても、日時以外の条件はそう厳しくはないから、普通にプレイしていても何とかならないわけじゃないんだけどね。ここでは紹介していないけど、友だちとなる男性キャラたちにもバッチリイベントは用意されているので、友情も大事にしておくと、このゲームがますます楽しくなるぞ。けっこう感動的なイベントがあったりもするしね。（中吉）

愛しのあのコと結婚するために! 押さえるべきポイントはここだ!!

大学生となって、ちょっと大人の恋愛ストーリーを楽しむ。このゲームの基本コンセプトはこれだ。ゲームに登場するキャラが全体的に高い年齢層だからかどうかはわからないが、この『リフレイン ラブ』最高のエンディングは、登場する女性キャラとの幸せな結婚ということになっている。ここでは、12月のキャラ別イベント発生条件と、それを利用して女の子と結婚するための条件を公開するぞ。今回の記事を最大限に利用するために、できれば前号の『リフレイン ラブ』の記事を横に置いておいてほしい。それでは、女の子と結婚するための条件を見ていこう。

◀好感度を上げてラブラブイベントを見ること。これがポイント。

◀感動のエンディング。キミの隣にいるのは果たして誰……?

POINT1 ◉好感度を上げる

まず、最大のポイントとなるのが女の子たちの好感度。これがある程度高くならないと、起こらないイベントも多いのだ。この好感度は、女の子に会って話したり、デートすることで上げることができる。ただし、ゲーム中は数値で確認することができないので、ある程度自分でチェックしておく必要があるぞ。好感度が一定値必要なイベントを発生させたら、発生条件と照らし合わせて、現在の好感度のだいたいの数値を確認しておこう。

◀常識的に考えて、好感度を上げたいならやっぱり「おごる」でしょう。ワリカンは×。

POINT2 ◉ラブラブイベントを見る

イベントの中には、ラブラブイベントというものが存在する。女の子と結婚するためには、好感度のほかに、このラブラブイベントを最終的にいくつ見ることができたかが関わってくるのだ。一応、どのイベントがラブラブイベントなのかは右で紹介しておくけど、ほとんどが大きなイベントなので、普通のイベントとの違いはすぐわかるだろう。なお、彼女たちと結婚するためには、それぞれラブラブイベントを一定数見なくてはならない。

◀12月に入る前に、なるべく多くのラブラブイベントをこなしておこう。

CHECK 好感度ランクとは?

好感度ランクとは、女の子の好感度を5つにランクわけしたもののこと。右の表では、必要な好感度をランクで表示しているので、見るときには、下の表を参照してランクを算出しよう。なお、好感度は会って話をすることで1～2、デートすることで5～6増加するぞ。面倒でも、普段からメモを取っておけば、攻略もずいぶん楽になるはずだ。繰り返しになるがデートをするときは絶対におごってあげよう。その方が、好感度の上がり方が大きいのだ。

好感度数値	ランク
[illegible]	1
[illegible]	2
[illegible]	3
[illegible]	4
[illegible]	5

佐倉朋美

12月までのラブラブイベントは4つ。条件はそれぞれ、7月24日・夜・朋美宅、8月8日・夜・朋美宅（8月5日から連日張り込みをする）、8月18日・夕方・朋美宅、10月14日・昼夕・桜咲駅（所持金2万円以上）となっている。朋美には、これに12月5日、17日、20日、21日の4つを加えた合計8つのラブラブイベントが用意されているのだ。このうち最低5つ（12月20日、21日のイベントはどちらかを必ず）を見ておけば、朋美と結婚できる。もちろん、11月30日には朋美を選ぶこと。

日時	場所	発生条件	内容
12／1・早朝	自宅	11／30に「朋美」と告白した場合	朋美に告白する
12／2・深夜	自宅	前日に朋美に告白した場合	朋美からの返事。好感度によって内容が違う
12／5～6・昼～夕方	オフィスビル	なし	朋美が祥子に恋愛相談
12／16・早朝	自宅	哲哉の好感度がランク2以上で、朋美の好感度がランク4以上の場合	朋美とかすみがケンカ
12／17～19・昼～夕方	朋美宅	朋美の好感度がランク4以上の場合	朋美と海へ行く
12／20・夜	桜咲女子短大	朋美の好感度がランク4以上で、17～19日のイベントを見ている場合	朋美の誕生日。朋美とプールへ行く
12／21・朝～夜	朋美宅	朋美の好感度がランク4以上で、20日のイベントを見ている場合	朋美宅で、彼女のお母さんと会話
12／24・夜	桜咲駅	上記2つのイベントの内どちらかを見ていて、朋美が帰省することを知っている場合	朋美を見送る

高宮祥子

12月までのラブラブイベントは3つ。条件はそれぞれ、8月13日・夕方・祥子宅（12日までに女性3人の好感度ランクが2以上になっていること）、8月23日・深夜・自宅（19日までに知力を55以上にしておくこと）、9月16日・昼・自宅（12日・夜にカクテルバーでドライブに誘われていること）となっている。これに12月7日のイベントを加えた合計4つが、祥子のラブラブイベントだ。このうち最低3つを見ておき、11月30日に祥子を選んでおけばOK。

日時	場所	発生条件	内容
12／1～3・夜	繁華街	祥子の好感度がランク3以上の場合	繁華街で祥子に会う
12／2・昼	桜咲女子短大	なし	校門で祥子に会う
12／4・深夜	自宅	祥子の好感度がランク4以上の場合	祥子が「かくまってほしい」とやってくる
12／5・一日中	自宅	4日のイベントで祥子をかくまった場合	祥子が一日中家にいる
12／6・夜	自宅	祥子をかくまっている場合	朝からいなかった祥子が帰ってくる
12／7・早朝	自宅	祥子をかくまっている場合	祥子が姿を消す
12／14・深夜	自宅	女性キャラの中で、祥子の好感度がもっとも高い場合	祥子が家に連れ戻される
12／16・夕方	桜咲女子短大	なし	SPに囲まれ、帰宅する祥子を見る
12／19・夕方	桜咲女子短大	朋美か蘭に祥子がお見合いすることを聞いている場合	祥子に声をかけるが、無視される
12／24・深夜	自宅	祥子の好感度がランク5の場合	祥子から電話が来る

結城 蘭

12月までのラブラブイベントの条件はそれぞれ、7月14日・夜・公園、8月6日・深夜・自宅、8月25日・深夜・蘭宅、10月21日・夕方・公園となっている。これと12月1日、2日、7日、24日の合計8つから、最低4つを見る。11月30日には蘭を選ぶこと。

日時	場所	発生条件	内容
12／1～4・朝	桜咲駅	なし	不動産屋で、蘭と会う
12／2～4・夕方～夜	蘭宅	なし	蘭が部屋に上げてくれる
12／5～6・一日中	蘭宅	なし	蘭が留守にしている
12／7・昼～夜	なおさんの店	蘭の好感度がランク3以上の場合	なおさんの店で蘭と会う
12／8～13・一日中	蘭宅	なし	蘭の家の前で朋美と会う
12／14・昼～夜	なおさんの店	12／7に蘭となおさんの店で会うイベントを見ている場合	なおさんから、蘭の消息を聞く
12／17・深夜	自宅	なし	蘭からエアメールが届く
12／24・夕方	朋美宅	12／21～23の間に、朋美宅でパーティに誘われている場合	蘭抜きのメンバーでクリスマスパーティ
12／24・深夜	自宅	パーティに行かなかった場合	蘭から電話が来る

ポイントQ&A

Q. 週の初めになると、勝手にシンボリックパラメータが減ってしまうときがあるんですが、これは一体どういうことなんですか?

A. 1週間の間、1度も会うことのなかったキャラは、次の週の初めに好感度が下がってしまうのだ。だから、たとえ狙っていない女の子（もしくは友だち）でも、最低1週間の内1回ずつは、会っておくようにしたほうがいいぞ。場合によっては、イベントの発生条件としてほかのキャラの好感度が関係してくることもあるからだ。

新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク

『ロボット大戦』ファンのための『スペシャルディスク』
ここでは、その魅力のすべてを余すとこなく紹介だ！

ジャンル	ETC	価格	¥2,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	3月28日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

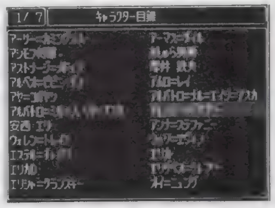
ついに発売された「スペシャルディスク」。とくに熱いのは「フリーバトルモード」かな。ゲーム本編では対戦できなかった組み合わせや、聞けなかったボイスなどが楽しめるのはいい感じです。欲をいえばゴッドガンダム対νガンダムやボルテスV対ダンクーガといった、味方同士の組み合わせもできるようにしてほしかったなぁ。また、「おまけマップ」が1面しかないのと、ストーリー性が（マップ画面でキャラのメッセージが表示されないなど）ないのが残念。（うききー）

『スペシャルディスク』の正しい（？）楽しみかた教えます!!

「新スーパーロボット大戦」本編になかった「カラオケ」や「設定資料」といったオプションを1枚のCDにまとめて収録。本編をプレイした人はもちろん、今までの『ロボット大戦』ファンなら楽しめること間違いなし！

ファン待望のお楽しみソフトだ。

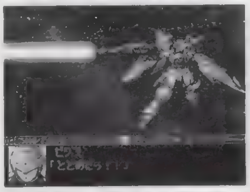
▶まさにファン待望のバラエティソフトだね。



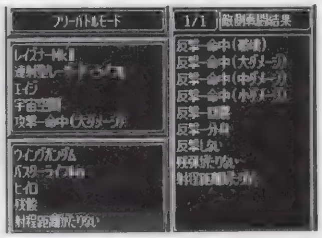
▶これ一本で「新スーパー」のすべてがわかる!?

◉「フリーバトルモード」で楽しもう

キャラクターたちが必殺技を叫び合う、迫力の戦闘シーンだけを楽しめるのがこのモード。ドモン（ゴッドガンダム）対シャア（サザビー）といった「新スーパー」本編では見られなかった夢の対決を楽しもう。さらに、状況によって（弾切れとか）セリフが変わるのも要チェック。セリフは、キャラによっては数パターン用意されているぞ（喋るセリフはランダム）。



▲TV通り、ゼクスをWガンダムに乗せることも可能なのだ。



◀本編では見られなかった夢の対決だってバッチリ再現。ダメージや背景など、細かく設定できるのもうれしいよね。

◉「カラオケモード」で熱く歌おう

「第4次S」にあった「カラオケモード」。これはその名の通り、登場するロボットたちの主題歌のカラオケを楽しむモード。また、このゲームオリジナルロボ、Rシリーズの歌のカラオケもちゃんと収録されているのだ。自宅でコッソリ練習し、自分の持ち歌にするもよし、友だちを呼んで自宅で「大カラオケ大会」を開くのもいいだろう（そのときは、近所に迷惑をかけないように・笑）。

▲グラフィックは動かないけど、なかなかカッコイイものばかり。中にはオリジナルのものも……。

◉そのほかにもお楽しみはイロイロ

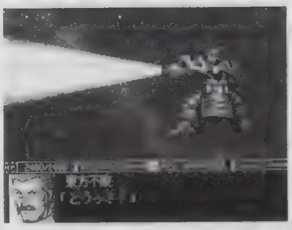
▲オススメはなんといってもRシリーズの新作デモ。かなりカッコイイぞ。

ほかにも、『新スーパー』オリジナルのキャラやロボットの設定資料を見られるモードや本編にもあった「サウンドモード」と「キャラクター＆ロボットデータ」も収録されているぞ。また、ボルテスVやガイキングなどの合体シーンを見るモードだってバッチリ。Rシリーズは合体シーンのほかに、このソフトだけのオリジナルデモを収録。これはなかなかカッコイイのでぜひ見よう。

◉「おまけマップ」をプレイしよう！

宇宙編、地上編関係なく、好きなユニットを5体選んで戦うモードが「おまけマップ」だ。ユニットのレベルはある程度決まっているし、改造やパイロットの乗り換えができないなど制約も多い。しかし、マップは1面しかないし敵もそれほど強くないので、『新スーパー』をプレイしたことがない人は、このモードで雰囲気を楽しむといいだろう。上級者ならワザと弱いユニットだけ（シュラク隊のガンイージだけとか…）で挑戦してみるのもいいだろう。

◀自分の好きなユニットを自由に選ぶことができるのだ（ただし、5機まで）。



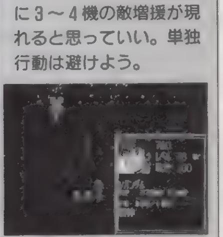
◀あの東方先生（クーロンガンダム）を操作できちゃうのも、このソフトの醍醐味といえる。

この「おまけマップ」の目的はマップ上に散らばる仲間（黄色いユニット。中立軍なので一応攻撃できる）と合流し（隣りに待機すればOK）、マップ上方にいるボスを倒せばクリアだ。ボスさえ倒せば、仲間と合流していなくても勝ちだが、この「おまけマップ」では敵の増援が多いうえに弾薬やエネルギー、HPなどを回復できるコロニーや都市が存在しない。やはり、仲間とはちゃんと合流しておいた方があとあと楽だぞ。

仲間と合流しボスを倒せ!!

マップ上に配置される仲間のユニットは、最初に選ぶ味方ユニットによって変わってくる。また、特定のキャラは最初に選ぶより、仲間ユニットとして登場させた方がいいロボットに乗っている場合がある（例：アムロはリ・ガズィがνガンダムに。ドモンはSガンダムがGガンダム。エイジはレイズナーが強化型レイズナー。ウッソはVガンダムがV2バスター（もしくはアサルト）ガンダムになるなど）。基本的にボスキャラは東方不敗（マスターガンダム）だが、味方ユニットとして選んでいるとル・カイン（ザカール）になる。

あと、仲間ユニットの近くに行くと、ほぼ確実に3～4機の敵増援が現れると思っていい。単独行動は避けよう。



▲アムロとドモンは仲間として登場させよう。なお、隠しアイテムはない。

ポイント Q&A

Q：「おまけマップ」で『新スーパーロボット大戦』で育てた自分のデータを使うことはできないのですか？
A：残念ながらそれはできないようだ。キャラのレベルやユニットの能力値はあらかじめ決まっているのだ。基本的に弱いキャラが高く、アムロやドモンといったスーパーキャラは低めに設定されている。たまには自分の育てたものとは違うキャラで、戦ってみるのもいいのではないだろうか？

©葦プロ©サンライズ・NTV©創通エージェンシー・サンライズ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日©ダイナミック企画©東映©東北新社©フジテレビ・東映動画©BANPRESTO 1997

三國志 リターンズ

人気SLGシリーズの第1作目をリメイク。そのシステムはシンプルながら、奥深いものを感じさせてくれるのだ。

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック) 8P同時プレイ可
発売日	3月20日(発売中)		

©KOEI 1997

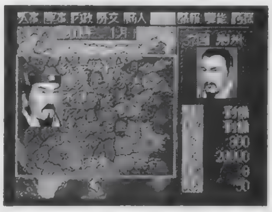
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

私がまだ10代だった頃、このゲームのもととなったパソコン版「三國志」を友だちとやりまくっていました。その頃にしては、システムは簡単で覚えやすく、しかもおもしろかったです、そういえば私が「三國志」の世界に興味を持ったのは、やはりこの「三國志」だったような気がします、現在このシリーズは「V」まで発売されています。今にしてみれば、このゲームのシステムはちょっと物足りない感じです。ですが、このゲームには私の大切な思い出がいっぱい詰まっているのです。（うききー）

元祖『三國志』がグラフィックをパワーアップして登場!!

歴史SLGといえば「難しい」というイメージがある。だが、このゲームのシステムはそれほど難しくないので、初心者でもマニュアルさえ読めば簡単に理解できるだろう。まさに『三國志』SLGの入門版というべきゲームなのだ。

さて、ここではそんな初心者のために、部下にするならこの人！　というオススメ武将と、マニュアルに載っていない㊙テクニックを紹介。ぜひプレイの参考にしてもらいたい。



▲これから「三国志」の世界にハマりたい人には、ぜひオススメの難易度だ。

オススメ武将列伝

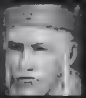
部下に加えればきっと役に立つ武将を紹介。本当に使えますぞ。

趙雲子龍

知力	90
武力	99
魅力	86

もはやスキなし！　って感じのパーフェクト武将。武力も高いし、知力も90以上なのでいきなり軍師になれる。シナリオ2では最初、公孫瓚の部下なのでちゃんと引き抜いてあげよう。

司馬懿仲達



知力	98
武力	83
魅力	91

あの諸葛亮のライバルといわれただけあって、能力値はかなり高い。個人的には武力とカリスマはちょっと高すぎるような気が……。シナリオ3以降なら最初から曹操の部下になっている。

張遼文遠

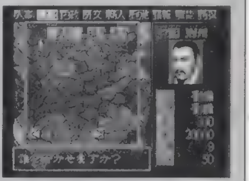
知力	86
武力	93
魅力	74

左の2人に比べると、ちょっと見劣りするが、総合的にはかなりトップレベルの武将。シナリオ2だと最初は呂布の部下で、しかも忠誠度が低いぞ。早いうちに引き抜こう。

知って得する㊙テクニック

その1 移動で経験値アップ!

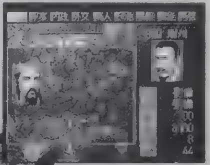
このゲームの武将のパラメータに「経験」というものがある。これが高いと、知力の低い武将でも命令を実行させたときに成功しやすくなるのだ。その「経験」だが、基本的に命令を実行させたりすると上昇する。そこで、武将をムダに空白地へ移動させてみよう。1回でだいたい3ぐらいずつ「経験」が上がっていくぞ。これを繰り返せば、数年で使える武将に成長するのだ。シナリオ1、2なら南の方はほとんど空白地なので、あまり使わない武将で金や兵糧を回収しながらぐるぐる移動しよう。

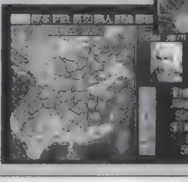


▲あまった武将や知力の低い武将は、とりあえず移動させておこう。ムダにはならないぞ。

その2 諸葛亮、ウソつかない

諸葛亮はこのゲームで唯一知力が100。引き抜きや外交などを実行するとき、軍師の諸葛亮が「成功するでしょう」というまで何度もキャンセルしよう。彼が「成功する」といったら必ず成功するのだ。つまり忠誠が99の武将(100はさすがに無理)でも、根気さえあれば引き抜けてしまうのだ。ほかの軍師でも、成功率は低いが「成功する」というまでキャンセルした方が実際うまくいくみたいだ。試してみよう。





◀▲とりあえず諸葛亮が「いい」というまで、何度も繰り返そう。こうすれば命令が100%成功するのだ。すごい……。

『三国志リターンズ』スペシャルリプレイ

『三國志』と聞いちゃあ、この3人が黙っていません。『V』に続いて再び登場のバカライター3人組。はてさて今回はどうなりますことやら……。

◉オレとお前の『三國志』

▲初めてプレイするなら、シナリオ1、2がいいぞ。

うきき(以下、う)：というわけで今回は「三国志リターンズ」でリプレイです。
魔王(以下、魔)：じゃあ、お前、呂布でプレイね。
う：それじゃあキミは、公孫瓚でヤレ。キッ！（怒）
平吉(以下、平)：きっつあん(注1)、このゲームでは、公孫瓚は選べませんよ。
う：……………………………。

誰がどの君主でプレイするかもめたあげく、結局ジャンケンで決めることになった。その結果、魔が曹操、うが劉備、平は孫策でプレイ開始。シナリオは2だ。

魔：なんか、ちゃんとした君主でプレイするのは久しぶりだなぁ。
平：そうスなぁ……。このところ新君主でしかプレイしていませんでしたからね。

PSでは「三國志Ⅳ」と「V」が発売されているが、そのどちらもプレイヤーが自由に武将を作り、プレイできたのだ。それが「新君主システム」である。残念ながらこの「リターンズ」には、あらかじめ決められた武将(史実の人物)でしかプレイできない……。

う：まぁ、その時代をシミュレートする、という点ではこちらの方がリアルでいいですなぁ。

(注1)：平吉は誰を呼ぶにしても「きっつあん」なのだ。「ワケがわからんからよせ」といっても聞かない。でも、おもしろいからそのままにしてある。

◉タダはやっぱりタダだった

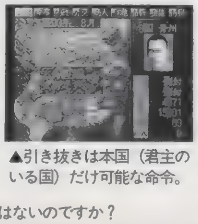
このテのゲームのお約束として、まず人材の引き抜き合戦が始まる。もちろん早いもの勝ちである。

魔：オレは賈詡を、引き抜いたぜ！
平：私は劉表のところから甘寧を引き抜いたっス！。
う：私も軍師がほしい（シナリオ2の劉備には軍師がいないのだ）ので、陳宮を……ってあれ？　喋らないぞ。

軍師とはプレイヤー（君主）に助言を与えてくれる頭のよい人のこと。命令を実行するとき、「それはいい考えだ」とか「やめとけ」とかいろいろ喋ってくれる。知力が90以上の人のみ、軍師になれるのだ。ちなみに「リターンズ」での陳宮の知力は89。一歩及ばずなのだ。

う：ちっ、なんてこったい。私の陳宮が……。
魔：さて、次は誰を……情報で他国を見よ～っと。
う&平：じぃぃぃ……。
魔：きっ！　オレのコマンドで、見たんだから2人とも見るなぁ！　しっしっ！
う：ケチケチしない。どうせ減るもんじゃないし。おっと、ついでに馬騰も見てくれ…フムフム。
平：（減ってるけど）…まぁ、仲良くしましょう。あっ、そのとなりの国も…なるほど。
魔：クッソー！　オレのコマンドなのにぃ。

このゲームでは、『V』などと違い1ターンにつき命令は1回だけ。軍師の意見を参考に、ムダのないプレイを心がけるのが重要だ。

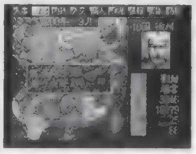


▲引き抜きは本国（君主のいる国）だけ可能な命令。

◉中国大陸は燃えているか!?

さて、あれから数年。平は徐々に勢力を伸ばし、今では5国を掌握する大国に成長していた。魔も一時は、劉璋に攻めたてられ、あわや全滅になりかけたが、しぶとく復活。再び以前の勢力を取り戻しつつあった。やはりこのシリーズをやりこなしてきた3人にとって、このゲームは簡単だったのか？

う：2人ともなかなかスゴイですなぁ。
平：そういう、(う)さんはなぜ、まだ1国だけなんですか？
う：いやぁ～攻めようかなと思ったら、洪水で兵隊が激減りしちゃって……。しかも徴兵しすぎて、民の数が底をついたらしく、もう徴兵できないのです。
魔：だらしないですな。まったく……。



▲しかし民の数が減るまで気づかないとは……不覚。

基本的にこのゲームでは、西の海側と南方面では、洪水が起こりやすい。そこに国がある場合は、常に「洪水」数値に気をくばろう。ね？

魔：また来たよ。
平：なにがです？
魔：「共同して(う)の劉備を攻めよう」って、COMが来たのよ。しかも2つの国から。
う：…………………………。
平：(う)さん、そんなに弱いんですか？
う：こんなはずでは……なぜだー！

数年後(う)は放浪の旅に出た。新天地を目指して…。

ポイント Q&A

Q：武将の能力を上げるアイテムみたいなものは、「リターンズ」にはないのですか？
A：褒美をあげるとき、書物をあげると知力が1上がるぞ(ただし、あげる武将より知力が2以上高い武将が同じ国にいること)。また、武力は戦闘で敵を倒すと上がるぞ（自分より武力の高い武将を倒した方が上がり方はいい）。

©ASTEC21

AZITO ～アジト～

「うぉーっ、カネだよカネ、カネが足りねぇんだよーっ!!」
今月はそんな人のために、お金儲けのコツを紹介するぞ！

ジャンル	SLG	価格	¥5.800
メーカー	アステックトゥーワン	対応周辺機器	メモリーカード(15ブロック) マウス
発売日	2月28日（発売中）		

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「司令、担当ライターから連絡が入っています！」……「ＡＺＩＴＯ」の攻略もこれが3回目。まぁそれだけ難しい、というわけですかね(おいおい)。しかぁし！　組織の運営には苦難がつきもの、ましてやそれが秘密の組織ともなればなおさらです。その苦難を乗り越えて目的（善悪を問うのは不粋でしょう）を達成してこそ、喜びもひとしおだと思うんですよ。てなわけで、この攻略がそのお手伝いになれば幸いです。（前回の訂正、兵器レベルは隠しじゃありませんでした。ごめんなさい・ゆかマン）

資金が足りないとお嘆きの貴方に送るゼニ儲けの秘伝！

「なにをさしおいても先立つモノが必要」というのは、何度も書いている通り。このゲームを円滑に進めるうえで重要なポイントである。だが、これが意外と難しいことは実際に秘密基地を運営している人たちには周知の事実。そこで今回は、中盤から後半にかけての資金運用におけるポイントを解説していこう。

▶赤字になったら即ゲームオーバー！　秘密組織は借金することができないのだ（秘密だから）。

後半戦「やるべきこと」と「やっちゃいけないこと」

いっそう戦いが激しくなる後半戦で「やるべきこと」は、基本的に敵の攻撃に気を配りつつ商品を販売し、守りを固めて敵を撃破する、と前半とそれほど大差はない。むしろ気をつけねばならないのは「やっちゃいけないこと」だ。とくに後半のマップは、重要な資金源であるカモフラージュを配置するための平地がどんどん少なくなっていく。平地にはほかにも格納庫のハッチやミサイル発射口、バリアー発生装置などを配置する必要があるので、たとえば利率のあまりよくない食料しか販売できない植物園を2つも配置したりするのはハッキリいってムダ。カモフラージュは計画的に配置しよう。

◀わざわざ土台を作るのだから、余計なものを配置してしまうのはなるべく控えよう。

カモフラージュで確実に儲けるには？

「1つのカモフラージュでは1種類の商品しか販売できない」「カモフラージュごとに販売できる商品は決まっている」というのは前回の攻略で述べた通り。そして、右上にあるように後半は配置するカモフラージュを絞る＝開発する商品の種類を絞る必要がある。それでは、どんな商品を開発・販売すればいいのだろうか？　これはズバリ「利率が高くて価値が下がりにくい商品」に限る。もっとも、そんなに都合のいい商品は趣味の作品ぐらい（これはこれで開発費と時間がべらぼうにかかるが）なので、どちらかの条件を満たしていればOKとしよう。

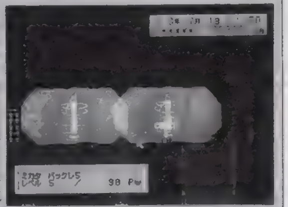
利率が高い商品にはゲーム、二輪車自動車、一部の船、価値が下がりにくい商品には飛行機、謎が挙げられる。とくに半魚人を倒すと開発可能になる船、その中でも「キャプテンマンボウ」「バニーラッシュ」「遊星号」は、利率が高いうえにバーゲンの対象商品となるので（前号参照）、余裕のあるうちに在庫を作ってストックしておくといい。また、バーゲン期間中の対象商品は、売れなくなった商品でもおかまいなしに1日当たり200個も売れるので、在庫が最大（999個）でも5日で売り尽くしてしまう。バーゲンは1カ月間続くので、期間中は全生産ラインを対象商品に割り当てても十分な儲けが出る。ときには大胆に行動しよう。

後半戦オススメの商品

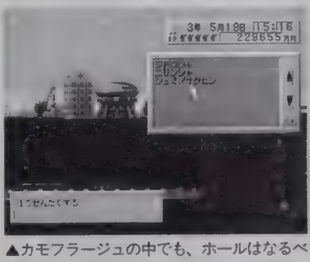
ゲーム　時間あたりの生産効率がかなり高いので、ヒマを見ては在庫を用意して年末のゲームラッシュに備えよう。とくに、4面以降で開発できる「爆走トレーラー」から下の欄のゲームは、普通に売っても十分な儲けが出る。

自動車　ゲーム開始後すぐの6月にバーゲンが発生するお得な商品。序盤は「モーニングドライバー2MHz」「ポンツ」「マシンマンボウ」が、後半は「幅寄せ」「点指定」がおトク。「雷神丸」はイマイチ利率がよくないので注意。

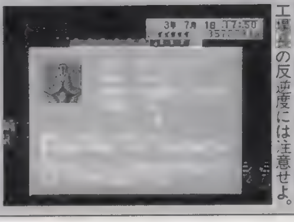
謎　利率は高いが、開発期間が長く（最大1カ月）開発費もかかるので、開発するならゲーム開始時に行おう。生産時間も長いので、販売はある程度在庫ができてから。価値が下がりにくいので長期間販売できるのが特徴だ。



▶バリアー発生装置は後半戦には必須。カモフラージュの修理費もバカにならないのだ。



▲カモフラージュの中でも、ホールはなるべく優先して配置しよう。ここでは、自動車、二輪車のほかに趣味の作品が販売できるぞ。



◀カモフラージュも大切だが商品を生産する工場も大切。工場長の反逆度には注意せよ。

資金に関わるイベントの秘密

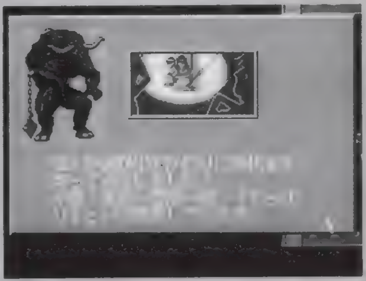
諜報活動には、財宝を発見して資金が増えるイベントがある。このイベントでは最大で100億円の財宝が手に入るが、実はこの100億円の財宝、4面以降でないと発見されないのだ。しかし、逆にいえば4面以降で諜報をさせると100億円も手に入る可能性がある、ということになる。メモリーカード1枚分のアクセス時間もなんのその、という人は、諜報員からの連絡のたびにデータをロードして100億円を狙ってみるのもいいだろう（オススメはしかねるが）。

ほかの資金関係のイベントは、残念ながらボーナスを要求されたり資金を横領されたりと、ロクでもないモノばかり。幸いにして（？）これらのイベントは反逆度が60以上の人員がいないと発生しないので、未然に防ぐためにも働かせた人員はこまめに保養所に配置して、反逆度を下げておくように。

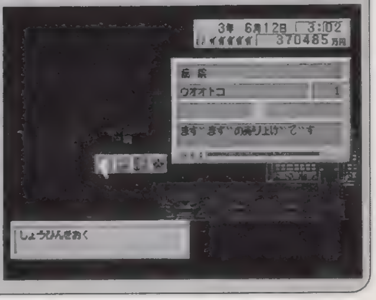
▶100億円を見つける確率は相当低い。狙うなら目的をはきちがえない程度に。

「善悪度」にこだわらなければ、こんな方法も…

諜報活動で報告される事件のうち、銀行強盗と誘拐事件の解決に失敗すると、なんと強奪した金や身代金が収入になってしまうのだ！　これら臨時収入（？）には1億、10億、20億、50億、100億の5通りがあり、いくら入るかはランダムになっている。怪人を待機させておけば、高い確率で事件解決に失敗するぞ。また、早急に資金を回収したいときは、レベルが低くて使い物にならなくなった怪人をカモフラージュの病院で売り払うという手もある。怪人は開発費のおおよそ1.5倍の値段で売ることができるぞ。ただし！　強盗や誘拐、怪人の販売は「世間を混乱させた」とみなされ、善悪度がマイナスに傾くことになる。ただ、悪の道を突き進もうという人は、あえて狙ってみるのもけっこうおもしろいだろう。



◀怪人の存在目的からすれば、こうなるのは当たり前か（人々も納得してるし）。



▶善悪度は怪人を開発するとマイナス2、販売するとマイナス1される。

ポイントQ&A

Q：ロボットや怪獣を作ってバリアー発生装置も開発したのに、どうも敵を喰い止められません。地上の被害もひどいんでなんとかしたいんですが…。

A：後半になると、バリアー発生装置の修理が終わる前に新たな敵が来たりしますからねぇ。そんなときは、地上のカモフラージュや砲台にヒーローや怪人を配置してみましょう。うまくいけば基地に侵入される前に敵をやっつけてくれます。とくに兵器レベルの高い怪人やヒーローは、怪獣ならタイマンで撃破することもありますよ。

海腹川背・旬

前号に引き続き、今回はエンディングまでのルートの１つをピンポイント攻略！　川背さんPSでもブレイクか？(予定)

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	２月28日（発売中）		

©XING 1997

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本誌２度めの川背さん攻略。一番驚いてるのは、担当ライターだったりしますが…。ＰＳ版って難しいですよね？　なんか腕鈍ったかなぁ、と思ってＳＦＣ版を引っ張りだしたら川背さんのジャンプが高いこと高いこと。こんだけジャンプ力あればクリアも簡単だったハズだ。と、いうワケでＰＳ版は実は難易度が上がっているのでした。ベンベン。でも、このゲームはやればやるほど確実にうまくなるし、そこがまた楽しいので、クリアできなくても何回もトライしてみれ。　（袋　こ～じ）

とにかくクリアしたいキミに贈る最短ルート攻略！

この『海腹川背・旬』には、クリアするとスタッフロールが流れる〝最終面〟が４つ用意されているが、そこへの道筋は必ずしも１つではない。面と面が絡みあう複雑なルートの中から、今回は比較的簡単な１ルートを紹介。簡単とはいっても、43号（147頁）で紹介したテクニックくらいはマスターしていないとキツイぞ。

◀振り子運動で上に登る「振り子上がり」は必須

◀反動を使う「ロケットジャンプ」も必須技術だ。

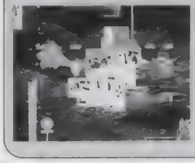
STAGE 0

【まずは操作に慣れよう】
ここを鼻歌まじりにクリアできないようでは、エンディングは到底ムリ。とくに難しいトコロはないので、ショートカットの練習をしてみるのもグッド。

◀ここから登れば、かなり時間を稼げる。

STAGE 1

【ベルトコンベヤーに運ばれて】
この面も練習には持ってこいだ。とくにベルトコンベヤーの特性、乗ったときの操作感覚などを覚えておかないと、後半のステージで困ることになるぞ。



◀この面もサクッとショートカットだ。

STAGE 2

【どじょうに注意！】
スタート直後のどじょうは、ジャンプでどんぐりを避けつつルアーで攻撃。この面にはドアが２つあるが、今回のルートでは中央のドアからクリアする。

◀今回は素直にこのドアに入っていこう。

STAGE 3

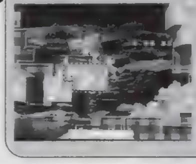
【振り子上がり×２で楽勝！】
この面は超ショートカットが可能だ。スタート地点の上にあるブロックに、ルアーが伸び切った時にジャンプする延長がけでぶら下がる。そのまま、振り子上りをすると、すぐにドアがあるが、ここで慌てて入ってしまわないように。今回のルートでは、この位置からもう１度上のブロックに振り子上がりで登ることで、一気に21面へのドアへ辿りつけるのだ。

▲背景の〝電灯のかさ〟の辺りのブロックから、振り子上がり。

▶そして、もう１回その上のブロックに登ることで楽々クリア

STAGE 21

【危険！　トゲトゲに注意！】
痛そうなトゲは触れただけで１ミスだぞ。また、ベルトコンベヤーの角に引っかかったままだと、思わぬ反動で引っ張られることもあるので注意しよう。

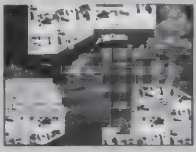


◀こんな状態が続くと、とくに危険!!

STAGE 22

【伸縮する柱に押しつぶされるな！】
そろそろ、罠や敵の配置が本格的にいやらしくなってくる。この面の難関は、面中央辺りの伸縮する柱が３本並んだところだろう。ルアーを柱と柱の間の天井に引っかけて、タイミングを見計らってゆっくりと１つずつクリアするのもいい。だが、実はタイミングさえあえばルアーを使わなくても、右から左へと一気に駆け抜けてしまうことも可能なのだ。チャレンジ！

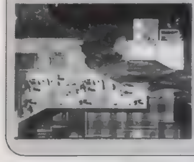
▲タイミングを覚えてしまいさえすれば、実は結構カンタン？



▶ここは縮む柱の下にルアーをかけて、ターザンのように渡れ。

STAGE 37

【氷にはルアーはかからない】
と、いうワケで初めて登場する氷のブロック。ツルツルと滑るうえに、ルアーをかけることができない。逆方向に✚キーを入れれば一応、踏ん張れるぞ。



◀ここにはロケットジャンプで登ろう！

STAGE 39

【延長がけを応用しよう】
タテに長いフィールド。難しいのがブロックにルアーをかけるトコロ。ジャンプして真横にルアーを伸ばし着地したら、もう１度前方向にジャンプでＯＫ。

◀タイミング激ムズ。何度も練習しよう。

STAGE 44

【足場ナシ、落ちたら最後だ】
フィールド自体は小さいが、ここにはなんと〝地面〟がない！１ミスが命取りだぞ。落ちた、と思ったら適当にルアーを撃てば助かることも少なくない。

◀✚キーを上に入れて、ハシゴに掴まれ！

STAGE 45

【このルート最大の難関】
とにかく難しいフィールド。最初のトゲの山２連発は、地面にルアーをかけて引っ張り、反動で飛ぼう。正確なテクニックが要求される、シビアな面だぞ。

◀中でもこの〝ミニ〟天井渡りは超キツイ。

STAGE 46

【連続で飛び回る爽快感！】
高い位置からのスタート。最初のブロックにちゃんと渡れれば、あとは振り子ジャンプ＆上がりで楽勝。３個目のブロックまで行けば、下には足場もある。

◀最初のブロックには確実に捕まろう。

STAGE 53

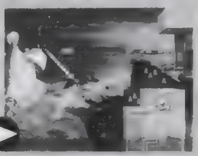
【沈む足場を素早く渡るのだ】
スタート地点すぐの、２個のブロックは川背さんが上に乗ると沈んでいく。完全に沈みきる前に次のブロックにルアーを投げて、テンポよく渡るべし。

◀乗ったらすぐ次のブロックへルアーを。

STAGE 54　◉BOSS「巨大ふぐ」の倒しかた

【巨大ふぐの倒し方】
「巨大ふぐ（以下ふぐ）」を倒さないと、ドアには入れないぞ。浮いているふぐにルアーを引っかけて、ぶらさがる（地面から足は離れる）。そして急に放せば反動でふぐは吹っ飛び、ダメージを与えられる。それを繰り返せばふぐを倒せるぞ。幸い川背さんは、ふぐに接触しても気絶するだけなので、足場のしっかりしたスタート地点辺りで戦おう。

▲スタート地点で待っていると、上からふぐが降りてくるので、ルアーをかけて垂直にぶら下がる。この時、ムダな横運動は入れない。

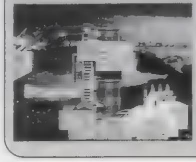


▼ふぐを吹っ飛ばすと、必ず反撃がくる。猛スピードで突っ込んでくるから、気絶しても海に落とされない左端で待機していよう。

▲突っ込んでくるふぐに、ルアーを放つ。川背さんは気絶するが、ふぐはまた上に戻って行く。あとは、これを何回か繰り返すだけ。

STAGE 55

【最終面にしてはカンタン？】
とうとう、ラスト。ここまでこれたテクニックを駆使すれば、この面ははっきりいって簡単。敵の数だけは結構多いが、一匹一匹慎重に倒せば問題ナシだ！



◀リスクの少ない所から敵を狙うのだ。

ポイントQ&A

Q：ある面をクリアしたら、突然変なムービーが流れたんですけどアレってなんですか？　ちなみに、なんか釣り具の宣伝みたいな感じでしたけど……。
A：お察しの通り、ＣＭです。いわゆるゲーム内広告ってヤツですね。『海腹川背・旬』の開発に携わった企業のＰＲとして盛り込まれているのでした。そのムービーが見れるルートは、「５～25面」・「13～18面」・「27～36面」・「27～41面」・「36～31面」・「38～43面」・「48～０面」・「51～54面」の８カ所！　全部見た？

三國無双

奥深いシステムと魅力の武将たちが好評の『三國無双』。
今回は今度こそ最後(?)の隠し要素特集だ!!

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可
発売日	2月28日（発売中）		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「光栄の隠しキャラといったら信長だよなぁ」と冗談で話していたら、本当にいるとは……。しかも秀吉まで。孫尚香だけかとおもっていたのに……やられました。これで全部と聞いても、「まだいるのでは？」と思ってしまいます（本当に今回の2人で隠しキャラは全部らしいです)。私はおもに趙雲をメインキャラとして使っています。基本的に性能が高いので、どのキャラでプレイしようか迷っている人にはオススメです。ところでハッケージの周瑜の左手の上にあるものは何でしょう？　（うききー）

まだまだあったぞ隠しキャラクター&システム攻略

さて、今回は新たな隠しキャラの使用方法とマニュアルに載っていない、意外な「気合ゲージ」の使い方について紹介しよう。隠しキャラの2人は孫尚香同様、もとからいるキャラのテクスチャー別バージョン（見た目や声が違うだけで、技などは同じ）だ。だが、それを感じさせないほど、個性的なキャラたちだぞ(とくにとーきちは……)。ぜひ一度はこれらのキャラでプレイしてほしい。また、「気合ゲージ」についても新たな事実がわかったので、下にまとめてみた。COM戦はもちろん、対戦時にもきっと役立つテクニックなので、マスターして友だちに差をつけてやろう。

◀隠しキャラはなんとあの2人。確かに光栄といえばこのキャラなんだけど……。

◀ゲージを使ったテクニックをマスターして、ライバルたちに差をつけよう。

隠しキャラの使用コマンド大公開！　なお、コマンドは1P側のコントローラで入力しよう。

使えるのは光栄人気キャラのこの2人だ

信長

使用方法　呂布でクリアしたあと、タイトル画面で✚上、△、✚下、×。

呂布で1Pバトルモードをクリアしたあと（すでにクリアしたデータがあれば、タイトル画面でコマンドを入力するだけでOK)、コマンドを入力すると出現する。通常選択画面では、カーソルを画面外に合わせるだけで選択可能だ(簡易選択モードではLまたはRボタンで切り換え)。知らない人はいないだろう「信長の野望」シリーズなどでおなじみの織田信長。技などの基本的な部分は呂布と同じ。それゆえ、かなり強いキャラといえる。

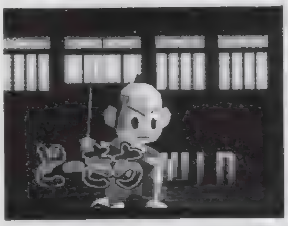
▲技は同じだが、見た目は一回り小さい。だが、リーチの長さはほぼ同じなので、呂布と同じ感覚で操作できる。

◀勝ちポーズもなかなかカッコイイ。ちなみに選択時のセリフは「蘭丸槍を持て！」と言っているのだ。

とーきち

使用方法　信長でクリア後したあと、タイトル画面で✚下、下、右、上、×、△、R1、R2。

信長で1Pバトルモードをクリアし、上のコマンドを入力すると選択可能に（選択の方法は信長と同じ)。こちらは「太閤立志伝」の豊臣秀吉。見た目ももとの「立志伝」のまま二頭身だ。なかなかカワイイけど、技自体は曹操と同じなので、なめてかかるとイタイ目を見るぞ。



◀信長と違い、何だか一人だけ雰囲気が別のゲームのような気が。

◀とーきちの1Pバトルモードのボスは信長。これが下克上か!?

◀他のキャラに比べて、技を喰らってもあまり空中に浮かない。

「気合ゲージ」をうまく使って戦いを有利に進めよう！

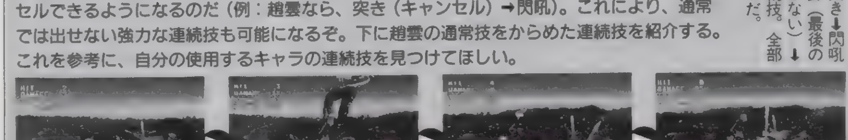
画面下にある「気合ゲージ」がたまると黄色くなり、ゲージがなくなるまでの間、無双乱舞が使えるようになる。しかし、このほかにも「気合ゲージ」には2つの秘密があったのだ。くわしくは右と下を参照してほしい。なお「気合ゲージ」は、積極的な行動（攻撃、弾き返しや受け流しの成功など）をしているとたまり、消極的な行動（バックステップ、攻撃を弾き返しや受け流されるなど）をすると減っていくぞ。

◀ゲージは、たまると色が変わるだけでなく、横のランプも赤く点灯する。

キャンセルを利用し、より強力な連続技を決めろ！

まず1つ目は、ゲージがたまると通常技をコマンド技（もちろん無双乱舞も可）でキャンセルできるようになるのだ（例：趙雲なら、突き（キャンセル）➡閃吼)。これにより、通常では出せない強力な連続技も可能になるぞ。下に趙雲の通常技をからめた連続技を紹介する。これを参考に、自分の使用するキャラの連続技を見つけてほしい。

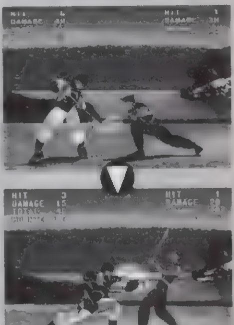
▼斬り➡突き➡閃吼➡円月輪鋒（最後の突きを出さない）➡閃吼の連続技。全部で8ヒットだ。



「やられキャンセル」とは？

もう1つ、ゲージがたまっている間なら、攻撃を喰らった瞬間に素早くコマンド技を出すと、やられポーズをキャンセルして攻撃することができる。ただし、喰らうと転ばされる技やよろめく技、浮かされる技などではできないので注意。有効な使い方は、普通のコマンド技より無双乱舞で反撃する方法。また、無双乱舞を狙うときもワザと攻撃を喰らってから出すと確実に決められるぞ。もちろん、無双乱舞を無双乱舞で反撃することだってできるのだ。タイミングはシビアだが、対戦時にはかなり有効な手段なので、ぜひともマスターしよう。

▼技を喰らったらすぐコマンドを入力。タイミングは早めだ。



▲するとすかさず反撃。技は確実に相手にヒットするぞ。

ポイント Q&A

Q：無双乱舞をカッコよく決めたいのですが、なかなかうまくいきません。なにかいい方法はありませんか？

A：コマンドは⬇↘➡＋斬り、突きボタン同時押しと簡単だが、意外と「ボタン同時押し」が難しいのかもしれない。そんなときはコンフィグでLRボタンを「スペシャル」にすると1発で無双乱舞が出せるようになるぞ。

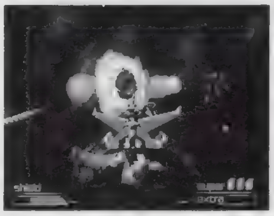
スーパーロボットが活躍する3DSTG。
その難度に困惑している人に贈る、戦い方講座!!

スーパーロボットシューティング

ジャンル	3DSTG
メーカー	バンプレスト
発売日	3月21日（発売中）
価格	¥6,800（人形付¥9,800）
対応周辺機器	なし

愛の力で悪しき敵を断て！

このゲームは、3DSTG。ただ、自機の移動と照準の移動が同時に行われるために、敵を攻撃する、あるいは敵の攻撃をかわすことが非常に困難になっている。ただし、敵の多くは自機から一定の距離に近づくまで、攻撃を仕掛けてこない。だからなるべく、早め早めの撃破を心がければ、おのずと道は開けてくるはずだ。避けるくらいならその前に敵を破壊、この考え方が重要だぞ。


▲ステージ中にほかのロボットが顔を出すことも。戦ってはくれないけどね。

趣味のダンクーガ攻略

それではお待ちかね（誰が？）、ダンクーガの戦い方講座!!

ダンクーガは、通常兵器の連装キャノン砲の当たり判定がそこそこ大きく、オプション兵器の断空砲はホーミング×2＆貫通弾という高性能を誇っている。ある意味、高いレベルでバランスの取れている機体といえる。また、これらの火力の高さにより、前述の「やられる前に倒す」という戦い方がしやすいのだ。

◀攻撃性能はトップクラス。肉を切らせて骨を断つ、これぞダンクーガ(!?)。

攻略のカギを握るのは断空砲だ！

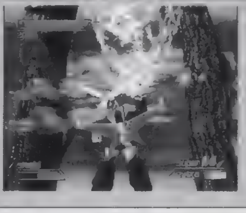
連装キャノン砲の強力さもさることながら、ダンクーガの魅力はなんといっても断空砲。残念ながら一撃必殺の破壊力を秘めているわけではないけど、ザコ相手なら十分すぎる攻撃力だ。通常時は適当にロックオンし、即座に放つという使い方がいい。エネルギーがタマったら、下手に温存せずに使っていこう。で、取りこぼした敵は連装キャノン砲で狙うのだ。ただし、ボス戦では話が別。まず、動きの速いボスは、確実にロックオンしてホーミング弾を頼る。体が大きく、動きの遅いボスには、ホーミング弾と同時に確実に貫通弾もたたき込んでいこう。貫通弾はダンクーガの上の方から発射されるから、それをちゃんと計算に入れておく必要があるぞ。

◀出し惜しみは×！「行っけェ！行っけェ！」と連呼しているのが望ましい。

◀大型のボスにはこの位置で断空砲！貫通弾を確実にヒットさせるのだ！

"断空剣"はボス戦まで温存せよ！

ザコを一掃する断空剣。これは3発すべて、ボス戦まで温存しよう。そして、ボスの攻撃が熾烈になったところで使って敵弾をすべて消し、仕切り直すのだ。基本的にボスの攻撃は、それまでのステージ中とは比べものにならないくらい激しい。途中で断空剣を使ってしまうようでは、勝つことなどおぼつかないぞ。


◀ヤバイ！と思ったら断空剣。ここまで来たら、出し惜しみは無用だ。

ゲームのポイントを凝縮して紹介しよう!!

ザ・コンビニ 〜あの町を独占せよ〜

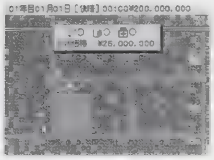
ジャンル	SLG
メーカー	ヒューマン
発売日	3月28日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（14ブロック）

コンビニ経営のポイント集

コンビニの経営戦略から、店頭での販売品選択にいたるまで、プレイヤーのするべきことが多いこのゲーム。ここではゲーム全般に通じるポイントを挙げていこう。ここと159頁からの「はじめて物語」と合わせて読めば、より理解が深まるのは間違いなしだ！

◀どんな目的でも、まずコンビニを繁盛させないと話にならない。

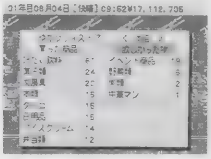
◉どこに建てるか？


▲リサーチを念入りに行い、ベストに近い場所を探そう。

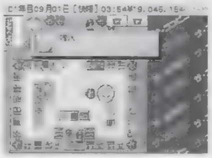
以下の条件をなるべく満たす場所を探していこう。目的によって多少は変わるが、若い番号の条件ほど優先していけば間違いない。①：道路・鉄道路線に面している。②：酒、たばこ、薬品の販売できる。③：人口が多い。④：ライバルが進出していない。⑤：役場用地付近。⑥：消防署・交番が近くにある。

◉客の要求に合った商品を

学校の近くにあるのなら「文房具」を多く仕入れ、会社が近くにあるのなら「弁当」を多くする。つまり、その地域ごとに客の要求は微妙に変わってくるのだ。またアンケートや売り上げを見れば、客がどんなものが欲しいのか分かるハズ。常に客が必要とする商品を知り、品切れしないように心がけよう。


▲アンケートを見れば、客の要求は一目瞭然。

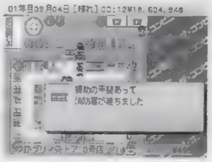
◉店内の管理をマメに


▲店員の能力が低い場合は噴水などでサービスを向上する。

「店内が清潔か？」「商品の在庫はあるか？」などなど、これらの店の管理を怠ると「サービス」が下がってしまう。店の管理は店員だけが頼り。そして店員の能力アップは、店長の教育能力に左右される。店長選びは慎重に行おう。ちなみに「観葉植物」「ベンチ」「噴水」などはサービスを向上するぞ。

◉さまざまなイベントを乗り越えてこそ真の経営者

ゲーム中には「万引き」「強盗」「火事」「アイドル一日店長」などのイベントがまれに発生する。この中でもマイナスとなるイベント、とくに「火事」「強盗」は絶対に避けねばならない。これを回避するための有効な手段は、消防署・交番の近くに店を設置する、もしくはこちらから施設を呼び寄せるのだ。施設を呼び寄せることを「誘致」といい、ある程度の資金提供をすることでこちらが指定する場所に来てくれる（2〜3カ月かかる）。人口を増やす効果もあるので、資金に余裕のある限り、誘致は積極的に行おう。


▲最初に誘致するのは消防署か交番。あとは二の次だ。

◀イベントはどちらかというとマイナスなものが多い。

©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©BANPRESTO 1997 ©HUMAN 1997 ©1997 マスターピース

電撃PSではみんなの質問を大募集

東に「ここの謎が分からなくて、先に進めませんわ。うふん」という人あらば、すぐさま飛んでいって謎を解明してあげましょう。若奥様大歓迎！

西に「ここのステージが難しくて先に進めないんじゃあっ！」という人あらば、代わりにプレイして差し上げましょう。コワい人は遠慮してください。……といきたいところですが、ホントにやったら交通費がいくらあっても足りません。ですから電撃プレイクエスチョンではハガキを募集するのです。ケンカはからっきしの三級品ですが、PSのゲームに関することなら、一休……いえ、一級品。とんちんかんな謎もたちどころに解明！　業界一のゲーマーたちがアナタの質問をお待ちしております。指名制ではないので、指名料はナシ。ツブ揃いで安心です。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：『スーパーロボットシューティング』ですが、とりあえずクリアを目指すならどのロボットが有利ですか？

A：上で紹介したように、担当ライターのイチ押しはダンクーガだ。ついで、通常兵器の攻撃判定が大きく、オプション兵器が4発までロックオンできるライディーン。通常兵器メインで戦うなら、ビルバインも結構いいぞ。厳しいのは真・ゲッター。オプション兵器のストナーサンシャインが、慣れるまではとにかく使いづらいのだ。

ウラワザデータベース Ver.4.7

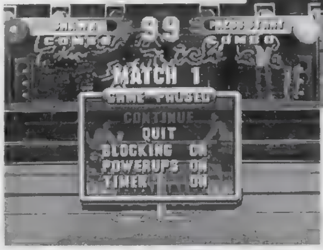
駄目で無駄で報われない人生に効く特効薬。それがウラワザ。

『FFⅦ』のワザが載ってねぇぜ、超ダセェ！　などと思っているあなた。甘い。『FFⅦ』のウラワザは、特別編として74ページから載ってるのです。でも『FFⅦ』以外のゲームにだって、ウラワザは山盛りだぞ！

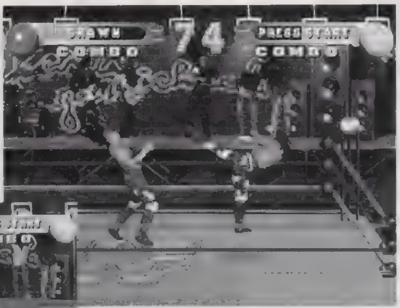
LV80 WWFイン・ユア・ハウス

■5つの隠しコマンド

最新のプロレスゲームから、便利なウラワザをまとめて一挙に5本も公開してしまうぞ。やり方はすべてゲーム中ポーズをかけ、特定のコマンドを入力するだけ。入力したコマンドに応じて、様々な効果が得られるぞ。ちなみにコマンドを入れたあとで、一瞬画面が赤く光れば成功なのだ。入力するコマンドとその効果は以下のとおりだ。①相手が動かなくなる／✚左、左、上、下、R2。②攻撃力アップ／✚上、上、L1、L2、下。③攻撃力ダウン／✚下、上、L2、右、左。④無敵／R2、L2、R2、L2、R1。⑤コンボメーターの溜まりが速くなる／R1、L2、R2、L2、✚右。



◀まずはゲーム中ポーズをかける。コマンド入力が成功した場合は、画面が赤くフラッシュするのでわかりやすい。

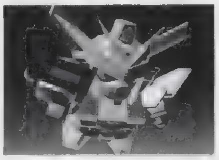


▲これは相手の動きを止めるウラワザを使ったところ。これでCOM戦は楽勝。ワザをかける練習にも、もってこいなのだ。

LV50 SDガンダム GCENTURY

■ミニワザ3本

「SDガンダム」最新作から、3本のウラワザを紹介。①壁紙変更／モードセレクトのオプション画面でR1（またはL1）を押す。②ウインドウ位置変更／情報ウインドウにカーソルを合わせ⊗を押しながら✚キーを押す。③隠しマップ／センチュリーモードをクリアした時点で資金が80万以上あると、エンディングのあと隠しマップ登場。もし資金が80万に満たなかった場合、スタッフロール後✚上＋⊗＋R2＋L2を同時に押すことでも隠しマップに行ける。



◀設定画面の壁紙を変えて、気分をリフレッシュさせよう。

LV50 峠MAX 最速ドリフトマスター

■サウンド設定

ゲーム中ポーズをかけ、メニューの「CD　PLAY」にカーソルを合わせて△。これで、エンジン音やBGMの音量を設定できる。また、同じく「CD　PLAY」にカーソルを合わせてR1を押すと、BGMのリピート設定（1曲の繰り返し、全曲繰り返し、ランダム再生のいずれか）が可能。

▲音量の設定で「KINKON」をオンにすると、スピードを出し過ぎたとき注意音が鳴る。

LV50 マイティヒット

■便利コマンド2種

オプション画面で□、⊗、⊗、□、□、□、⊗、⊗、⊗、⊗と入力。これで、ステージセレクトやサウンドテストが楽しめるモードに入れるぞ。また、コースセレクト画面で□＋⊗、□＋⊗、□＋⊗、⊗と入力。あとはゲーム中に⊗を押しながら□を押すと、連射することが可能になるのだ。ちなみにハイパーブラスターの場合、コマンド入力後、銃の後ろにある特殊ボタンを押しながらトリガーを引けばOKだ。

◀ここでステージセレクト可能。好きなステージから開始しよう。

LV50 NBA JAM エクストリーム

■隠しチーム

前作にもあった隠しチーム出現のウラワザが「エクストリーム」にも隠されていたぞ。やり方は、イニシャルと日付を入力する画面で、イニシャルを「JBP」、そして日付を「MAY、17」と入力するだけなのだ。

LV50 ドラえもん2 SOS！　おとぎの国

■サウンドテスト

メインメニューの画面で、LRボタンの4つのうちどれか1つを押しながら△。すると「オプション設定」の下に「音楽イモ」という新しい項目が現れ、これでサウンドテストが可能になるぞ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受け付けているぞ（24時間OK！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階　電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100	12,000円分のおもちゃ券
LV80	8,000円分のおもちゃ券
LV50	6,500円分のおもちゃ券
LV20	4,500円分のおもちゃ券
LV0	2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（1名）／東京都　せふぃーくん。LV50（5名）／神奈川県　楽太郎くん、滋賀県　坂田辰安くん、埼玉県　鷹石千香くん、東京都　あんくるミミくん、青森県　小山内長治くん。

ゲーム関連商品専門店

GAMERS

あすか120%外伝ドラマCD

かりな120% 乱の章

本体価格：2381円（税別）
税込価格：2500円

BCR-005

4月20日16：00より
池袋ゲーマーズにて
RYU・TMR氏
サイン会決定！
ブロッコリーのゲームコミック
サイバーボッズをゲーマーズにて
お買い上げの方に整理券を
差し上げます。

あすか120%
コミックアンソロジー

あすか120% ANOTHER STORY 4

遂に登場！

本体価格：952円（税別）
税込価格：1000円

制作・発売　（株）ブロッコリー

©Family Soft Co.,Ltd.　Fill in cafe Co.,Ltd.

●通信販売のお知らせ●

通販希望の方は、商品の金額（税込価格）＋送料300円の合計金額分の郵便局の定額小為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上
〒178　東京都大泉郵便局私書箱６号　ブロッコリー（☎03-5387-6781）まで

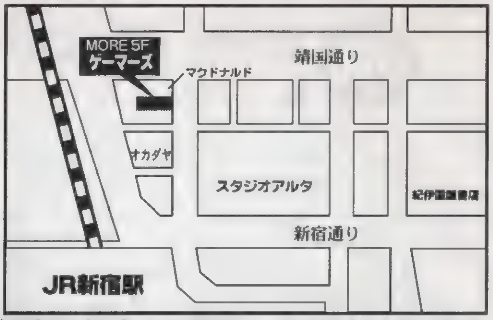
ゲーマーズ、TOKYO GAME SHOWに登場！

ゲーマーズブースは、コミックフェアのとなり（東3ホールのDスペース）です！

コスパinCKcafe
（4/13）終了後、
ナムコワンダータワーにて
コスプレコンテスト開催！
詳細はゲーマーズ京都店へ

新宿店

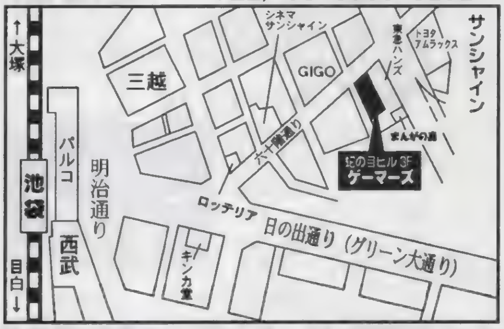
OPEN／12:00〜22:00
TEL／03-3225-5996



新宿区新宿3丁目23-14SHAビル5F
ゲームセンターMORE 5F

池袋店

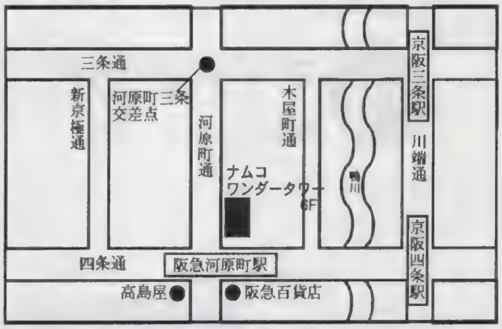
OPEN／11:00〜21:00
TEL／03-3985-3232



豊島区東池袋1-28-7　蛇の目ビル３F

京都店

OPEN／10:00〜21:00
TEL／075-255-1770



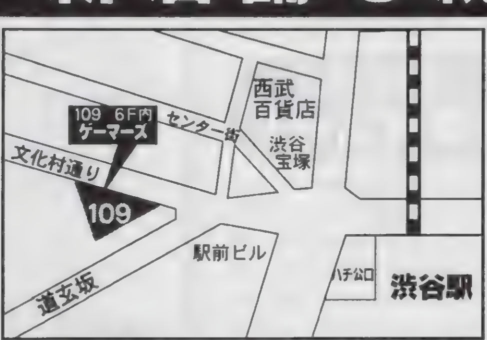
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー６F

新店舗も続々OPEN！

渋谷店

4/25 OPEN

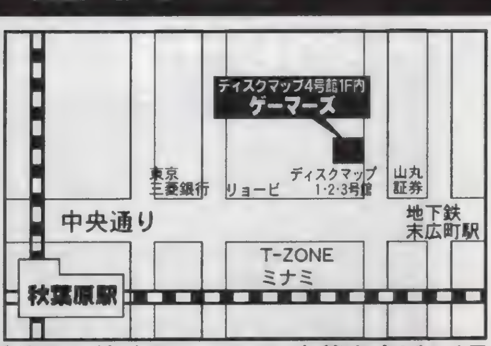
女性のための
ゲーマーズ
登場！！



渋谷区道玄坂 2-29-1 109 6F
ディスクマップ内

秋葉原店

5/3 OPEN



千代田区外神田3-15-6 木暮末広ビル1F
ディスクマップ4号店内

URL http://www.jah.or.jp/~broccoli　E-mailアドレス broccoli@po.jah.or.jp

ザ・コンビニ はじめて物語

まんが 岩瀬さとみ

プレイするだけでコンビニ経営のイロハが分かってしまうといわれているこのソフト。では現実に経営されている方が今回の「はじめて」を読んで商売に役立つかというと、それは保証しかねます。だってゲームオーバーはまずいでしょ。人生は…。

売って売られてコンビニエンス この店あればもうあんしん その1

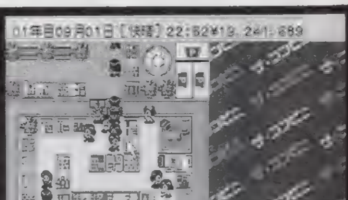
©HUMAN1997 ©1997 マスターピース

● 『ザ・コンビニ』って、どんなゲームなの?

読者さまの中にはコンビニがなければ生きていけない、という方も少なくないでしょう。こと最近はTVゲームや、日本最高のＰＳ専門誌・電撃プレイステーションまで置いてあるというほど、品揃えは充実しています。これだけ人々の生活に密着しているのはコンビニだけなのでは? まぁ、なにからなにまで売っているので、当たり前といえば当たり前ですが。

前フリが長くなりましたが「ザ・コンビニ」とは、そんなコンビニ(チェーン)を経営していくゲームなのです。この経営というのがミソ。プレイヤーは、ライバル店との距離や地域特性を考慮し、しいては事業全体の経営戦略を考えていかなくてはなりません。ここが、ただコンビニを運営していけばいいだけの店長とは違うところ。これにつけ加えて、通常は店長が決めるべき店舗の大きさ、商品棚の配置なども決めなくてはいけないので、さらに大変。

このままいくと話が終わりそうもないので、ちょっとペースを早めましょう。唐突ですが「ザ・コンビニ」は、「A列車で行こう」シリーズとゲームシステムが非常に似ています。店舗を決め、その地域ごとのお客さんの要求する(つまりは売れそうな)商品を仕入れ、あとは動向を見守る……ほら「A.Ⅳ」の子会社経営と似てません? 違うのは規模と儲かるお金だけ(笑)。いえ、だからといってつまらないワケではありません。むしろコンビニという生活に密着している店を運営するぶん、現実感もあって実におもしろいです。実際、もととなったパソコン版では、脱サラしたサラリーマンがこのゲームでコンビニ経営の勉強をした……なんて、ウワサも流れたくらいですから。



▲「ザ・コンビニ」は地味な画面ながら、いぶし銀的な魅力のゲームだといえましょう。ほんと。

売って売られて コンビニエンス この店あればもうあんしん その2

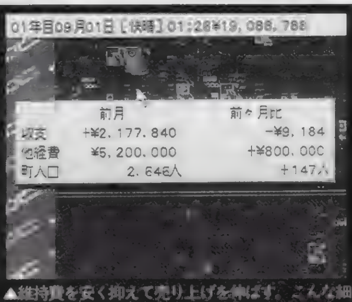
●店舗はそりゃあ大事なことなのです

コンビニ経営も基本を知らなければ、あっという間に赤字でゲームオーバー。そんな悲しいことにならないためにも「はじめて物語」を読みましょう。上のマンガとここを読めば、もう貧乏とはおさらば。それでは、まずコンビニの店舗について学んでいきましょう。

そうは言いましても、上のマンガを読めばバッチリ。でもそれだと「じゃあ、ここの意味がないじゃん」と言われかねないので、ここでは上でフォローしきれなかった細かいことをお贈りしましょう。これでここの存在意義も出てきます。あぁよかった。

まずは「維持費」について。これは、店舗以外のすべての内装品、つまり棚やワゴン、ベンチにいたるまでかかってきます。よい経営者とは、これらの細かい出費を抑えないといけません。小さな出費でも積もり積もれば大きくなりますから。さて、維持費が高いモノは、冷凍・冷蔵・保温ができる棚や自販機、サービスを向上させるアイテムの観葉植物、ベンチ、噴水などが挙げられます。これらを不必要に配置しないことも維持費削減には大きく役立つでしょう。通常の棚と冷蔵できる棚、どちらにも置けるような商品は通常の棚に置く。これだけでだいぶ変わるハズ。

またコンビニには弁当などのように「一定の時間帯のみ爆発的に売れる商品」というものがあります。これを利用して、1つの棚を時間帯で区切り、売れる時間帯が重ならないような商品を入れ換えていきましょう。これならば小規模の店舗でも効率よく稼げるようになります。ただし、かなりプレイヤー自身の手間がかかる手段なので、これを行うのは店舗が増やしづらい上級者用のマップだけにしておいた方がいいかも。



▲維持費を安く抑えて売り上げを伸ばす。こんな細かいことに気を配らないといけないのです。

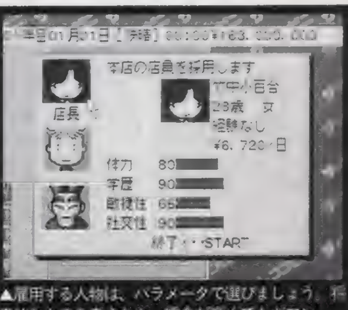
売って売られてコンビニエンス この店あればもうあんしん その3

●店員をおろそかにしたら、やっぱり大変なのです

コンビニの店舗をハードだとしたら、店員はソフトといえます。つまり、すばらしいハードがあってもソフトがヘッポコでは話になりません。やっぱりソフトもすばらしくありませんと。前のページでは店舗について語りました。ここでは店員の基本を学んでいきましょう。これで基本はバッチリになるハズ。

まず店員には「店長」と「店員」という２種類があります。当然、店長は上に立ち、店員を教育していかなければいけません。そこで重要になるのは、「教育」というパラメータ。これが高くないと、いくらほかのパラメータが高くても店長には向きません。でもこれには例外があって、いくら「教育」が高くても17歳の店長に55歳の店員なんてのはダメ。もちろん雇用時点のパラメータがあまりにも低すぎてもいけません。教育することによって上がるパラメータの上昇率が同じなら、高い方がいい店員になるに決まっていますからね。基本的に店長・店員を雇用するときは、ランダムで何人かがリストに登場し、そこから雇用していきます。まぁ、パラメータの高い順から、雇用していけば間違いないでしょう。年齢などもありますが、あくまでパラメータ主体で選んでいけば大丈夫。

それではここで耳寄りな情報を１つ。高齢（といっても50代）の店員は能力値は低いのに、賃金が高いことが多いです。これでは普通は雇いませんよね？　しかし、20年以上の長期戦になりそうなら、雇ってみてもいいかもしれません。なぜなら、ゲーム開始時から20年以上たつとこれらの店員から、ほとんどのパラメータが100になる人物が出てくるのです。出現する確率は低いのですが、この高い能力は見逃せません。



▲雇用する人物は、パラメータで選びましょう。将来的なものを考えたら、賃金が高くてもガマン。

ザ・コンビニはじめて物語

売って売られてコンビニエンス この店あればもうあんしん

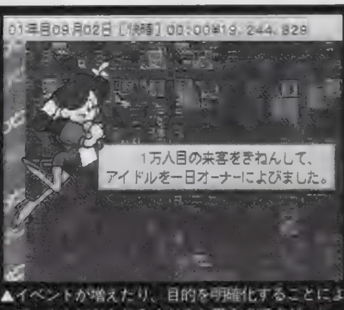
その4

●パソコン版の続編を知り、PSの次回作を考える

すでにパソコンでは、追加マップなどのデータが入っている「パワーアップキット」と、異世界が舞台の外伝的作品「アナザーワールド」が発売されています。PS版の次回作を考える上でも、まずはこれらの作品を知っておきましょう。とはいっても、「パワーアップキット」はタイトル通り、「ザ・コンビニ」をパワーアップするソフト。説明する必要はありませんね。

「じゃあ、外伝の「アナザーワールド」だっていいじゃん」というのは、かなりなレベルで甘いっ！　なんてったって、このゲームは異世界が舞台。「ねこワールド」(キャラクターがネコだけで、扱う商品もネコ関係のもののみ)、「ファンタジーRPGワールド」(魔法使いや戦士が客)、「リバースシティ」(戦争後のすさんだ町)……どれも本編では考えられなかった、まさに外伝と呼ぶにふさわしいコンビニ経営が楽しめるようになっていますから(笑)。

……しかしですね、それ以外は変わっていないんですよ。まったくといっていいほど。もうちょこっと変えるだけで、もっといいゲームになると思うんですが。例えばイベントの数や演出を増やしたり、ゲーム中に明確な目的(最終目的ではなく)をつけるとか……。ここで他機種のゲームを例に出しますが、「シムシティ」(第1作)なんて、パソコン版よりSFC版のほうがおもしろかったじゃないですか。それってやっぱり、ゲーム中のイベント数の増加とかが大きな要因だと思うんですよ。PSで次回作があるのなら、この辺のことを考えてほしいです。総来客数10,000人以上でTVゲームが売れるようになるとか、電撃プレイステーションが置けたりとか……おもしろくありません？



▲イベントが増えたり、目的を明確化することによって、さらにおもしろくなると思うのですが。

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

史上最強、電光石火、疾風怒涛、天下無敵、焼肉定食のコラム５連発……それが電撃コラムスですっ！　さて問題。上の四字熟語に適当でないものがあります。どれ？

これを読めば貴方もイラストがうまくなる(癌)

教育にわるい

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。イン様に思い入れが深い先生にファンレターをください。

★あんた…ワケありだね

今回も「インテレビジョン」(以下、イン様)の話題である。みんな、あまり興味がないかもしれないが、聞いておくように。ここ、期末テストに出ます。

イン様のゲームのおもしろさは、その16個のボタンつきコントローラにあると断言する。これはＮ64の「まずソフトありき。そして、そのおもしろさを十分に引き出すためにハードを設計する」といった思想に似ている。では、具体的にソフトの紹介を含めつつ検証していこう。

野球ゲームをプレイしたのはイン様の『ベースボール』が初めてであった。右の図１のようなシートをコントローラにはめてプレイするワケだが、ここで注目すべきところが「外野手を単独で操作できる」点だ。打球がライトに来たときはライトボタンを押し、ライトの選手だけを操作してボールを取る。１人の選手を独立させて操作できるので、心配ならばライトのカバーとしてセンターの選手を後ろにつけることが可能だ。…どうでもいいことのように思えるだろうが、けっこう大事なことだ。事実、私が最初に『ファミスタ』をプレイしたときには、全員同じ動きをする外野手を見て大笑いしてしまった。まぬけだ。そしてもう１つ、名作『シーバトル』もコントローラをうまく使っている。このゲームは、いろいろな戦艦で相手の陣地を攻める対戦ゲームだ。それぞれの艦には「この艦には強いが、この艦には弱い」といった特徴があり、それらをボタンで選択して出撃させる。画面上にはただの点で表示され、相手がどの艦で出撃させたのかは、接近して対戦画面になるまでわからない。よって「やべ、高速艇！　俺は重戦艦だから小回りがきかねぇっ！」といったことが起こる。楽しい。これがウインドウ選択だったらモロバレであり、ゲームとしては成立しないだろう。てな具合にイン様は「手で遊ぶ」というすばらしい楽しさを私に提供してくれた。今、この楽しさを表現できるのは、たぶんＮ64ぐらいであろう…。「目の感動」はＰＳに奪われても「手の感動」を提供する心だけは忘れずにいてほしい……ふと、そう思った。

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

電撃プレイステーションD2のプログラム開発が本格化してきました。前回より内容を充実させたいと思ってます。

★『ファイナルファンタジーⅣ』：SFCからPSへの移植の難しさについて

今度こそは『ファイナルファンタジー』の絡みのネタをやめようと思っていたら、編集部より「FFⅦ」じゃなくて「『FFⅣ』の移植について書いてくれ」とのリクエストが来た。

ＳＦＣ版と比べて見かけがそっくりで新作部分がほとんどない移植ということで、軽く見られがちなのだが、実は、そんなことはまったくない非常に厳しい移植。そこで、今回はその制作チームの名誉のために、移植の困難さについて書いていくことにしよう。

さて、ＳＦＣからの移植をするというときに、普通の人はＰＳの方が遥かに機能が高いから簡単だ…なんて思うだろうが、実はこれが大間違い。『ＦＦⅣ』のようにＳＦＣの機能を十分に使ったソフトをＰＳに移植するには、かなりの困難、それもシャレにならないぐらいの困難が大量に伴うのだ。

その困難を以下に挙げていくことにしよう。

まず第一の困難は、当然ながらＳＦＣとＰＳではＣＰＵが違うということ。しかもＳＦＣのプログラムは基本的にはアセンブラ（コンピュータに非常に近い言葉。マシン語・機械語などと呼ばれることもある）で組まれているために、これを読んで書き直して、ＰＳで動くようにするには相当な困難が生じる。

仮に、ＰＳがＳＦＣの100倍以上の速度があれば、ＳＦＣのエミュレーション（仮想的にＰＳの内部にＳＦＣを作り出し、ＳＦＣのプログラムをそのまま実行する方法）も不可能ではなかったかもしれないが、さすがにそこまでの性能はないので、どう考えても「ＳＦＣのプログラムを読んで、ＰＳ用に書き直した」ことになる。まず、これだけで物凄い作業だと思って間違いないのだ。

次の大きな問題は「実はＳＦＣのグラフィック機能には、ＰＳにはない機能がいくつもある」ということだ。「ＰＳの方がＳＦＣよりずっとあとに出た」のになぜこのようなことが起こるかというと、ＰＳの設計思想は従来のゲームマシンとはずいぶん違い、ゲームマシンというよりは一昔前のグラフィックワークステーションと呼ばれた３次元処理用のコンピュータから「ゲームにいらないものを削った」ような設計になっている。

これが実は大問題。

例えば———ＰＳにはいわゆる「ＢＧ（背景スクロール面）」がない。結果として背景画面はすべてポリゴンで作ることになり、しかもＳＦＣの８ドット×８ドットのキャラクタ単位でポリゴンを切ると、１画面で、なんとポリゴンを2,000個も使ってしまう。『ＦＦⅣ』では、普通２画面程度は必ず使っているので、マップを書くだけでポリゴン4,000個。それを１秒間に60回書き換えるから24万ポリゴン／秒以上！　なんとＰＳのスペック上の限界の近くまでポリゴン数を消費してしまうのだ（といっても、ポリゴンの表示限界はポリゴンのサイズにも依存するので、普通の３次元ポリゴンと同じ負荷にはなるわけではない）。しかも、当たり前だが、画面を回転させるにも、縮小させるにも、その2,000～4,000個ぐらいのポリゴンのすべてに対して計算をしてやらないといけないのだ（ＳＦＣでは１枚の板として扱われるので、１回の計算で回転させることができる）。

■ＰＳには「モザイク機能」がない。画面をモザイクにするためには、プログラムで力任せに画面に表示されているキャラクタをモザイクに書き換えていく以外の方法はない。

■ＰＳには「画面をハードウエアでフェードイン・アウト（ゆっくり暗くしたり、ゆっくり明るくしたりする技法）させる方法」がない。

これをやるためには、パレットと呼ばれる色を入れている部分を自分で計算してやらなくちゃいけない（これは実は難しくない。ＰＳのかなりの数のソフトでやっていることだ）。

■ＰＳでは「ラスタースクロール」ができない（画面を波打つようにスクロールさせたり、画面を分割したりする機能）。

これをやろうと思えば、力任せに画面を書き直すしかない。実際、ＰＳでラスタースクロールをやっているように見えるソフトはすべて、画面を力任せに書き換えているのだ。

ここまででわかっただろうが、簡単にいえば「ＰＳにＳＦＣのグラフィック機能を使ったソフトを移植する」のは、かなりの力業なのだ。

なにせ、ＰＳ自慢のシェーディングもＧＴＥも、テクスチャマッピングもほとんど役に立たない（まあテクスチャマッピングはスプライトを作るのに役に立ってはいるが、普通のＰＳソフトでのテクスチャマッピングの意味とは若干違う）。移植に役に立つものといえば半透明とＺソートぐらいのモノ（半透明の機能はＳＦＣより遥かに強力。Ｚソートはスプライトやｂｇの順序の制御に必ず使う）。

しかも最初に書いた通り、ＣＰＵはまるで違って、プログラムは最初から書き直さないとどうしようもないし、キャラクターはほとんど自動で変換できるだろうが、半透明の処理をしているところなんかはプログラム側で対応してやらないといけない。

そんなワケで、実は「ＳＦＣのソフトが見かけがそっくりでＰＳの上で動くこと」というのは、ＰＳのＶＲＡＭの大きさを考えに入れてもかなりスゴいことなのだ。つまり、『ＦＦⅣ』は、ある意味、ハードウエアでやっていたＳＦＣの機能をソフトで模倣できるＰＳの速度と力を見せつけているソフトといえるのだ。

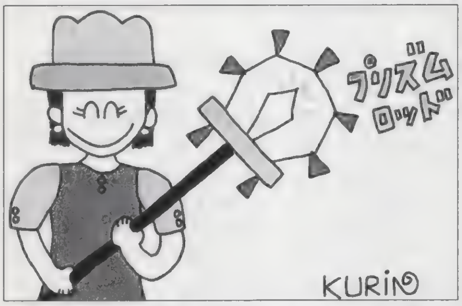
いや、まったくよくできたものだよね。

イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ RPGもたしなまれます。

★〝くりん〟と〝クリン〟初顔合わせにドッキリ!!

今年も気象庁の桜開花予想が発表されました。この暖冬の影響で関東地方では平年より３～６日早くなり３月25日の見通しだそうで、ひょっとしてこの号が発売されている頃にはあちらこちらでもう桜も咲き出しているかもしれませんね。楽しみだわぁ。

ここ最近巷を賑わしているのが、銀河系からの使者ヘール・ボップ彗星の地球大接近です。この彗星は、11年前に話題になったハレー彗星の３倍の大きさで直径がなんと40km。３月中旬から下旬にかけて、明け方の東の空で尾をきれいに引いた姿を光り輝かせるそうです。見れるといいなぁ！　驚くことにこの星は4,200年の周期で太陽系を回っているのだそうで……つまり、4,200年に一度しか見れない天体ショーが今見れるということなのよ。なんてラッキーなんでしょう。なんかこういうのって〝ロマン〟を感じちゃうねぇ。

宇宙規模のロマンの話はこの辺にしといて、今回のゲームレポート、「ファイナルファンタジーⅦ」の第３弾をお届けします。はっきりいって私、毎晩のごとく〝「ＦＦ」っ子〟して着々と進んでおります。お陰様で念願の「コスタ・デル・ソル」にやっとこさ到着しましたよ。南の島の雰囲気でいいですよねぇ～。ヤシの木が風に揺らいで思わず海で泳いじゃいました。気持ちいい～よ、でも水着に着替えられるともっといいのになぁ…。それから今回のレポートの大発見は、チョコボがいる「グリングリン牧場」に〝クリン〟という名前の女の子がいるということ！　これには驚き!!　親近感を覚えちゃいましたよ。ホントに。それにしても野生のチョコボを捕まえるときの音楽が昔のＧＳグループサウンズっぽくっておもしろいですね。次に、「コスタ・デル・ソル」へ向かうための「運搬船」では、レッドⅩⅢの変装ぶりがとってもユニーク。２本足でヨタヨタ歩いているんだけど、しっかりしっぽが見えていてバレバレよ…レッドⅩⅢくん。いつもはクールな彼だけど、意外なお茶目ぶりが見られます。それから、ユフィを仲間にするためにナント３時間もかかっちゃいましたよ。森の中で出会うまでに何度戦闘したことかぁ。やっと出会えたと思ったら偽物セーブポイントにだまされ、ユフィにも逃げられて、おまけに200ギルも盗まれちゃったし。まったくぅ……でもさ、なんとなくこのユフィ・キサラギという女の子と早乙女優美ちゃんと似ているところがあると思いません？　わがままなところとかさ……でもユフィの方が絶対意地悪よねぇ。それでは今回の敵キャラBEST３……大中小のサイズがかわいい親子三代の「グランガラン」。触れるとたちまちチビガエルに変身させられてしまう「タッチミー」。軽快な動きがまるで卓球の選手みたいな「キキキアチョ」。こんなキュートなキャラクターだったら戦うのも楽しみになりますよね。

春ももうそこまで来ています。暖かくなるのが待ち遠しいですね。今年も桜のお花見に行くぞぉー!!

ゲーム業界ウラのウラ

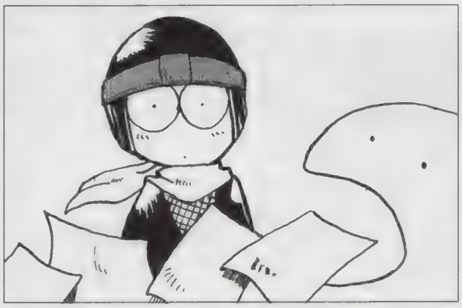
ドットの忍道

イラスト／おおのけい

★現代における深刻なゴミの話・ゲーム業界編

「部屋に遊びに行っていいっスか」と聞いてくる友だちに、「今はちらかっているから、掃除したらね」と断ってから、はや１年（笑）。ゲーム開発も終了してヒマができたので、最近少しずつ部屋をかたづけているのですが、潰して捨てたペットボトルの数が、軽く100本は超えてました（笑）。半年前の週刊マンガ誌もかなりキレイな状態で出てきたので、なんとか金にならないかとも考えたのですが、僕流の掃除においての鉄則に「なさけむよう」というのがあるので、容赦なく捨てることにしました。マンガ雑誌といえば、昨年から企業の出すゴミが有料になったので、友達のソフトハウスでは雑誌を社内に持ち込まないよう、社員１人１人が協力しあっているそうです。けっこうシリアスな問題ですよね。

１つのゲームが完成すると同時に、紙のゴミは大量に出ます。簡単なリストからキャラクターデザインの習作まで、大型のダンボール箱がいっぱいになるくらいあります。いつもその大量のゴミを見るたび、「なんか、無駄が多いよなぁ」と思います。でもまぁ実際に紙に書かないと伝わらないこともあるので、ある程度は仕方ないですが。捨てるときはなんの気なしに捨てていますが、有名なマンガ家のキャラクターデザイン画などもあったりするので、そのテの人には「宝の山」に見えるかもしれませんね。さてこの紙のゴミ、主にコピー用紙なのですが、箱に入れてもかさばらないので、まとめるとものすごい重量になります。重たい箱を運んでいると、「このコピー用紙、昔あったスパイ手帳のメモ用紙みたいに、水に溶けたらいいのに」とか「紙を食べる怪物がいれば、全部食わせてやるのに」などとヘンな考えが浮かんできます。そういえば少し前に、土に溶けるＢＢ弾っていうのがおもちゃショーにありましたが、製品化はされたんですかね。なんでも微生物に分解させるらしいですけど、なかなかにバイオでサイバーな感じ。バイオといえば、殺虫剤などを製造・販売している某社が、他社の殺虫剤では死なないハエを開発していて、東京にバラまこうとしている、とかいう妙なウワサを思い出します。そのハエを殺せるのが、その某社の殺虫剤だけなので、売り上げが伸びるというもくろみらしいですが、なんかかなりアヤしいですよね。そのハエの特徴というのが、目がたくさんあることらしいのですが、複眼がたくさんあるというのもヘンな話だし（笑）。んでもこういう話は、たとえ一発でウソとわかる他愛のないモノでも、ゲームの世界観やストーリーのソースになるので、けっこう好きですね。話の信憑性とか、なぜ現実味があるのか、その話の中でドコに真実味があるかなど、分析・研究していくと、「噂」というモノの特徴がわかってきます。ＲＰＧのシナリオライターになりたい人は、このへんもよく研究しておくと、自分のゲームのストーリー自体はもちろん、売り込むための「企画書」の作成にも、役立つのでよいですよ。なんて、いつもそんなことばっか考えているから、掃除がちっともはかどらないんだな（笑）。



林田篤プロフィール

電撃ＰＳ編集部に出没する、ヘンなドット絵描き。
最近は自分の趣味を整理しているが、欲望だけが先行して、形がない物が多いらしい。

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原のことだっておまかせなのです。

★電撃読者のための秋葉原講座～秋葉原の不思議編2

この頃のコンビニ流通の大攻勢はなかなかスゴいですね。ゲーム専門誌ばかりではなく、一般の雑誌や駅貼りのポスターまで使って、大々的に販促を展開しています。人気ソフトはコンビニでしか買えない、という比較広告ですが、この写真が秋葉原なんですね。まあ、意識して当然でしょうが、秋葉原ファンとしては思わずにやりとしてしまいます。

滑り出しは順調に見えたコンビニ流通も、クリスマス、正月といった最需要期と、話題の大作ソフト発売といったイベントが過ぎてしまって農閑期になると、色々な問題点が派生してきてちょっと苦しんでいるようですね。春の需要期に向けて大キャンペーンをうって、巻き返しを図ろうというところでしょう。

先日、セガサターン版の「新世紀 エヴァンゲリオン」で、1作目の方の仕様を確認したいと思って手元のソフトを探したのですが、製品版は購入していなかったんですね。「セカンド・インプレッション」の発売に併せて廉価版がリリースされていたので、安くなったしいい機会だから買っておこうと思ったら、なんとウチでは売り切れでした。横浜の近所の店を見てまわったのですが、全部売り切れ中。やっぱり人気あるんですね。どうしても必要だったので秋葉原に行ったとき、ついでに探すことにしました。

秋葉原でもSさんやMさんといった有名専門店はやはり品切れでした。しかし、秋葉原には隠れた「穴場」が何軒かありますので、確率の低い店から探しにいって2軒目でゲットできました。もちろん新品、カードつきです（これが目当てだったのではありませんが）。

すべてのソフト流通がコンピュータ管理になってしまうと、こういう楽しみ（？）も減ってしまうかもしれませんね。アヤしげな電脳市場をウロウロするのは、秋葉原ならではの楽しみです。

と、話題を思いっきり秋葉原に振ったところで、秋葉原講座の続きにいきましょう。「秋葉原～ありそうでないもの」パート2です。前回は交番、ファーストフード、金融機関、郵便局といった、どこの街にでもありそうなものが電気街エリア内はほとんどないということをご紹介しましたね。まずはこの続きです。

冒頭で話が出たコンビニですが、これはエリア内には1軒もありません。中央通り沿いだと末広町の先まで行かないとありません。これは秋葉原地域の夜間人口、すなわち住民数が関係していると思われます。つまり、生活のための日常品を買う人がほとんどいない、ということを意味します。ソフトのコンビニ流通と敵対関係にあるから…というワケではありません（笑）。

昔、隣接して青果市場があった頃は、日中は電気街のお客さんとビジネス街のサラリーマン、夜中は市場へ配達のトラックの運転手さん、明け方は市場関係者と24時間人通りが絶えませんでした。現在は電気店が閉まる8時以降はぐっと人影が減ります。当時は市場で働いている人たちも近所に住んでいましたが、市場の移設とともに引っ越してしまい、住人と呼べるのはごくわずかになってしまいました。

当然、コンビニに限らず日用品を扱ってる店はほとんどありません。まあ、駅に隣接している「秋葉原デパート」である程度は揃います。しかし、スーパーに類いする店もありませんから、雑貨類は入手困難です。「秋葉原に住む」というのはマニアにとって理想かもしれませんが、暮らすには相当不便ですよ。

電気街にはパチンコ店、映画館といった娯楽施設もありません。例外といえるのがゲームセンターですが、これも大きいのは2軒しかありません。秋葉原にゲームセンターというと、あって当然という感じがしますが、登場したのは比較的最近のことです。駅前に初めて本格的なゲームセンターができたのが平成4年頃でした。今ではマニアの巣窟となっている、都営駐車場に面したビルにあるゲームセンターも平成6年頃の開業だったと思います。

ただし、ここに集まるゲームマニアのレベルは半端でなく高いようです。対戦格闘用の大型筐体のマシンでは、あまりにハイレベルな戦いが多いので、相当腕に自信がある人しか参戦しません。ほとんどの人はギャラリーと化して遠巻きに見ているのですが、それだけでもかなり勉強になるようです。

■でも、なぜ秋葉原には普通の街にあるような他の業種がほとんどないのでしょうか。1つの要因は、前述の住民構成にあるのですが、実はもっと大きな原因があるのです。それは地代なのです。

つまり土地代が高いので、高収益を上げられる商売でないと、経営が成り立たないのです。同じ店舗面積で商売をしたとして、商品の価格が2～3百円のハンバーガーと、数十万円のパソコンではどちらを扱ったらいいか、それも電気関連のお客さんの集客力が異常に強い秋葉原という土地で……といったら答えは明白ですよね。特にバブル絶頂期の頃、経営状態のよい店は、秋葉原での店舗面積を少しでも増やそうとしましたから、オセロゲームのように次々と他業種の店が電気店になって、ほとんどの店が電気関連商材の店になってしまったのです。安くておいしい弁当屋さんが、大手電気店の出店で立ち退かされてしまったときは、とても残念でした。

■でも、こうして別な魅力を持った街に変身してきたのですから、これはこれでよかったのかもしれませんね。

イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷

まんが/岩瀬さとみ

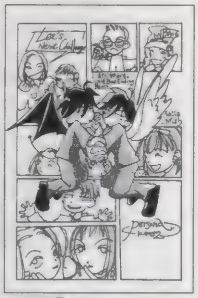
そんなに悲しい眼はしないで……ぼくたちはここにいるから。さあ、一緒に変身して地球の平和を守り抜こう！……といった夢を見るようになったら、お友だちです。ね？　はっ！

ＰＳの奴隷は新学期には新しいゲーム友だち（奴隷友だち）が出来るかなぁ……なんてついつい想像してしまうＰＳ及びゲーム全般にメロメロで本当の自分は寂しがり屋さんなの、な貴方にお送りするゲーム以外もＯＫな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなのでも。。雑誌に自分のハガキが載るのっていいっスよ。

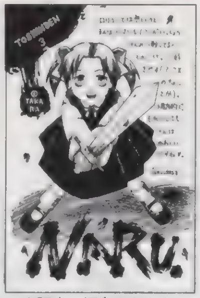
春はお別れと出会いの季節。学校で会社で、ひょんなコトからお互いにゲーム好きであることが分かったら、迷わず、ＰＳの奴隷、略して「ＤＰＳど」をお薦めください。全部でなんと11ページもあるから、共通の話題が必ず見つかるハズなのです。文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム誌最強！　貴方のハガキが命なのです！　こんな風にハガキが命のページですから、もしもハガキが来なかったらなんて想像したりもしちゃいます。郵便局がお休みとか？　いやいや違います。……まあ、しょうがないか。でもハガキください。

春休み中にクリアしてないゲームを整理すべしなのだ

いいですよねぇ。春休みがある人たちは。社会人には長期休暇なんて夢のまた夢。床部ライターにも夢。ああ、夢があっていいなぁ（？）


▲秋田県　加納２さん：天使と悪魔な主人公の表情がステキです。デューワー。

▲三重県　鵜兎雷太さん：クラウド……何度見ても剣が重そうです 携帯可能？

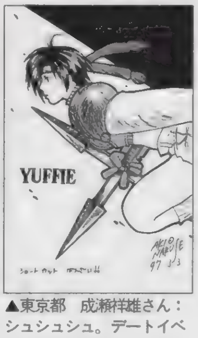

▲大阪府　桐島トキさん：同キャラプレイでグルグルしてると楽しいですよ。

▲神奈川県　ちゃたろうさん：丸くなりましたよね。いや、成長したんでしょう。

▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：今頃はまってるんでしょうか？　長く遊べますしね。

▲北海道　札幌駅前さん：このうれしがり方は大迫力です。エビぞってます。

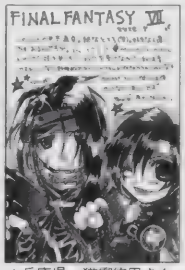
▲岡山県　宇野宙子さん：泣きっぱなしという説もあります。



▲東京都　成瀬祥雄さん：シュシュシュ。デートイベントはなかなからしいです。

▲神奈川県　文月蒼菜さん：もうＰＳゲーム化はないんでしょうか？

▲沖縄県　Ｋｅ太郎さん：次々魅力的な職業が！　楽しみなのです。



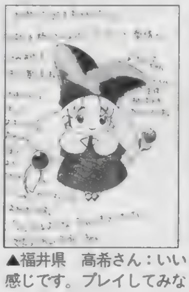
▲兵庫県　猫柳悠里さん：幸せになったんでしょうかねぇ？

▲大阪府　捨刃情馬・打さん：仲間とかも楽しげでしたしね。

▲山形県　睡蓮さん：ないですねぇ。ご飯つぶホッペに付けてる人も。

◀神奈川県　如月龍牙さん：ＰＳだとやはり２Ｄはキツイみたいです。何度聞いてもステキな答えがありません。

▲福島県　もぐぞうさん：カエルは……薬局のカエル人形が印象的です。


▲福井県　高希さん：いい感じです。プレイしてみないとですよね。

▲岡山県　のぶすけさん：かなり痛いです。どう答えていいのか。すいません。

▲千葉県　一光さん：怪しい人多いです。中身は普通のＡＶＧだけど。

▲東京都　清和日和子さん：きっと「２」がきますよ。評判イイですから。

▲神奈川県　びんぼー倉池さん：かなり動いてよ入りそうです。心泣き。

「人にはイロイロな事情があるものですが(笑)、私の友だちのＴくんは事情ありすぎで楽しいです。まず、彼自身のことからいきますと、ルックスは超のつく美少年。髪さえのばせば即、耽美系。通学中はほとんど毎日痴漢に会っているみたいです(目撃３回)。だけどゲーム好き。しかも奴隷レベル(笑)。温厚な性格で人づき合いも良く、もてもてなコト（告白されること最高１日に５回）以外はいいオタク友だちです。で、そんなＴくんですがその家庭がさらにステキなのです。お父さんは様々な事業を経営しているらしいのですが、本業は占い師（当たるらしいです)。で、お母さんはまだ16歳（ちなみにＴくん17歳)。なんでもお父さんはこれが６度目の結婚だそうで、兄弟は11人いますが、ほとんど半分しか血がつながってない（中には全くつながってない人もいる）そうです。こうなってくると家庭は殺伐として冷たくなりそうですが、そうでないところがスゴイです。遊びに行くとまるでマンガのような状況に大笑い。ゲームしてるといつの間にか誰かが参加してくるし。シャワー浴びてるとドア開けられたりとか。大きい家なんですけどね。どこに誰がいるのかワケわかんないらしいです。そんなＴくんに今度コスプレしてナンパしてもらおうと思ってます。で、おこぼれもらうの」神奈川県　ショウキチさん：

とりあえず、最後の「おこぼれ」がとてもリアルで楽しそうです。そうですよね。事情は人によってイロイロですよね。Ｔくんのお家にも外からじゃわからない複雑な問題もあるでしょうし。その辺を乗り越えてというか、気にしないでゲームとか、自分の楽しみに燃えることがデキるようになれば人生バラ色、床部的レベルがＵＰ（ちょっといやかも）したといっても過言じゃないでしょう。自分のしたいことがヤレてる毎日が良い毎日ではないでしょうか？

「ゲームは１日何時間くらいプレイするのがいいと思いますか？　ちなみに私はプーなのでやろうと思えば１日中遊んでいられるんですけど、１日３時間くらいにしておいた方が楽しい気がして」鹿児島県　ランチキ焼酎さん：

通常は確かに１日に３時間くらいにしておくのがいいかもしれません。が、人間、楽しいゲームがあるときは一気にダーっとプレイ（寝ずゲー）してしまうものです。飽きたらマンガ読んだりＬＤ見たりして、またプレイ。コントローラ握りながら睡眠。この堕落したハードゲームプレイ。ほれぼれします(笑)。床部ライターの人たちの休日は大抵そんな濃らしい休日です。「楽しければ良し」でしょう。

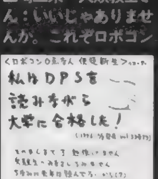
ロボコン０点な人

エクセレント

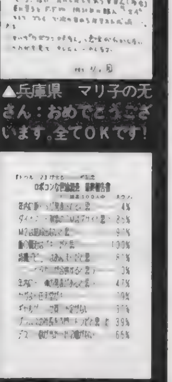
例によって今回も、シールで一悶着ありました　　　（ほ）

シールの季節です。今回は恒例のメモリーカードシールがついてます。で、前回失敗に終わった「のぞみシール化計画」ですが、今回も失敗です。見れば分かりますが後藤さんになってます。平吉くんに譲りました。でも、当然タダで譲ったワケではなく、「次回のメモリーカードシールで、優先的に何か好きなモノを指定できる」という権利と引き替えです。つーワケでこのまま行けば次のメモリーカードシール（５月くらい？）には の広瀬のシールがつくことでしょう。ただ、別にのぞみじゃないとダメというワケではないので、それまでに何か（個人的に）欲しいと思ったシールがあれば変わるかもしれません。それでも結局ギャルゲーでしょうけどね。可能性があるのは……うーん、今のところ思いつきません。個人的に買おうと思うギャルゲーはあるけど、そうハマれそうなものはないので、恐らく99%の確率で「トゥルーラブ」の広瀬のぞみになるでしょう。まだまだ時間はあるので、どんなグラフィックを使うか考え中。特別に描き下ろしてくれるように頼めませんかねぇ。のぞみ。金かかるから 。あ、そう。

▲埼玉県　大類敦士さん：いいじゃありませんか。これぞロボコン



▲兵庫県　マリ子の无さん：おめでとうございます。全てＯＫです！



▲埼玉県　木造宇宙空母さん：ソニーとタカラは無いでしょう。

るようなのです。「ありすインサイバーランド」は次回作で最高傑作になるハズだ。多少荒削りだが、次は絶対面白くなる。だからみんな買え。などというようなことを言いながら関連商品を買い漁っていたというのに、誰も信用してくれないわ、ＬＤ下巻の発売は無期延期になるわで超ガッカリ。かと思うと、みんながあんまり面白そうに話してるもんだから買ってみた「サクラ大戦」はわずか一日で「やってられるかこんな○　○○！」といって投げ出してしまったし。まぁ、「ＦＦⅦ」より「トゥルーラブ」やってる方が楽しいといえばどれくらいズレているか分かるでしょう。「ウェディングピーチ」に85点つけた前科あるし。あれは趣味以外のナニモノでもないですよ。そんなワケで、私の評価は「そういう奴もいる」程度に考えるのが一番です。あくまでも私の評価に限ってのことですけど。さて、ここまでが前振り。（続く）

お金がもったいないというよりも、まず、キミのタメに描き下ろしイラストを頼むのがイヤ。な。わかれ（笑）［魔］

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」の２つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが。そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。そろそろ近い……？　でもハガキは送って欲しいです！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とＴＥＬ、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

人は時とともに変わっていくモノなのだね。変わらないとイカンね　やはり　我々も。うむ（妙にマジ）

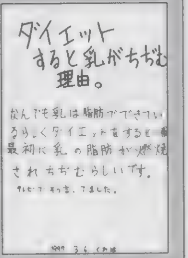
勝手にレビューコーナーその１：以前に私はレビューが嫌いですと書いたけど、最近はレビューの仕事が多くなってきました。ソフトのとんでもない増加が主な原因なのですが、ハッキリ言って、私にはああいった公式の場で評価する資格はないです。というか、したくないです。レビューってのは難しい問題でして、うぉるふ師匠のようにプライドを持って真剣に取り組んでいる人には申し訳ないですが、私にはかなり重荷なんです。といってもプレイ時間やクリアまでの労力といった問題ではなく、もっとメンタルな、言うなれば「それが読者様に与える影響」というのが耐えられんのですよ。なぜなら読者様の八割は読んでいる（だろう）し、それが直接「次に買うゲーム」の参考にしてるワケじゃないですか。そうなると、私の価値観はかなり問題になってきます。私が面白いと思う基準は、どうやらごく普通の人とは大きくズレてい

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

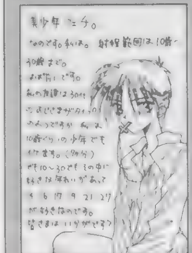
新しいパソコンを買って数カ月経つけど、未だにMAGファイルもLZHも読めないヘッポコくんです。主な作業は昔のやつで十分だしね。WIN95はオレには合わんわ。もうイイ。

最近は「ＦＦⅦ」のような、超大作と呼ばれる作品がいろいろと出てるけど、そのテの作品はどうも肌に合わなくなってるオレ。やるときは一気にクリアしたいタチだから、ちょっと間隔が空くと、もうやる気ゲージゼロなもんで。最近「鬼畜王ランス」をプレイしてて、つくづくそう感じたよ。「初期ロットはこれで最後」という文句に踊らされて買ったんだけど（笑）、たぶんクリアできないやね。いまのオレって、すっごくギャルゲー寄りの体質になっちゃってるんだろうね。いや、なにをいまさらと言われても困るんだけど。だって、最近のハヤリのギャルゲーって「１回のプレイ時間は短いけど、何度でも遊べる」ってタイプが多いと思うわけよ。最近は「トゥルー・ラブストーリー」なんかもそうだよね。短時間のプレイに慣れちゃったもんだから、クリアまでに数十時間もかかる超大作ＲＰＧなんかで遊べなくなっちゃったわけだ。これってメンタル面の持久力が低下したとでも言うのかな。持久力をつけるには、やっぱりＲＰＧやＳＬＧをコツコツやらんとダメかもしんない。というわけで、たまにはＡＣＴ以外のお仕事も回してくださいね（笑）。

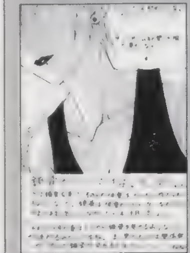
▲埼玉県　うにさん：ヘアヌードって説もあります。王道ですから。



▲大阪府　くれはさん：脂肪でなくて筋肉ならばちぢまない？


▲北海道　マヨネーズ・ガールさん：どの辺が違うのかが（笑）。

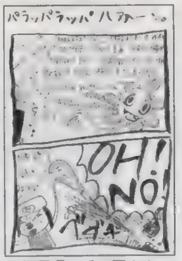
▲千葉県　一光さん：タレ目フェチというのもあるらしいですから。


▲三重県　成龍さん：やせすぎてもアレですし。微妙なのです。

▲埼玉県　矢渡さん：眼鏡天国。それはパラダイス……。本当に？

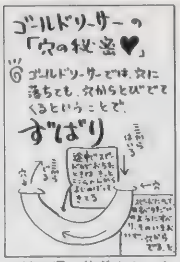
◆なんか重なったりして。

▲石川県　ＯＰアンプさん：あまりにあまりで、楽しすぎです。

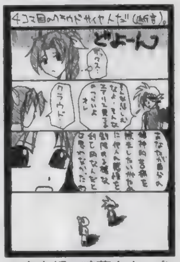


▲福岡県　毛の雲さん：１枚くらいなくてもいいような……ギャフン。

▲鹿児島県　うにうじさん：息が白いのと同じ感じでしょうか？



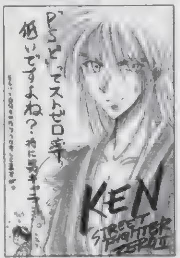
▲埼玉県　悠希さん：よじ昇ってるのに勢い良く出るのは……。



▲東京都　晴菜さん：き、きつ。こんなコトは言いません（笑）。

▲岩手県　飯綱さん：カッコイイのが全てではないですが……宝条は……。

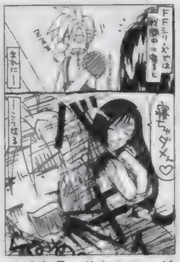
▲埼玉県　くるぶしさん：弱小４君主勢ぞろいなのです。曹豹もいけます。

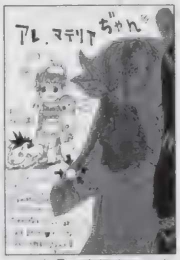


▲福島県　くさかべゆかりさん：そ、そ、そういえば……。た、確かに。

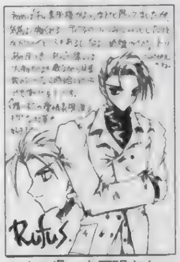
▲神奈川県　葛乃未雨さん：これでまゆ毛が髪の下にあれば……。

▲新潟県　りるひななさん：とりあえず２年４組になれるといいですね。

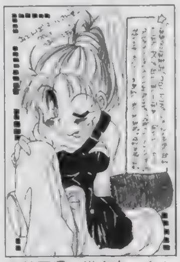

▲兵庫県　美夕さん：ダメんが効きすぎるとトホホです。



▲栃木県　庵屋さん：タダのマテリア小僧のような「ゆび」。

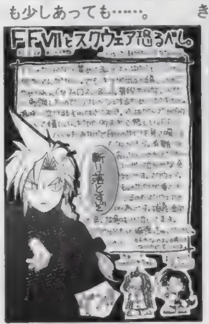


▲山口県　水原明さん：でも出番少ないですよね。もう少しあっても。


▲静岡県　椎名奈々さん：キレイでしょうねぇ。きっと。ＰＳ移植は？

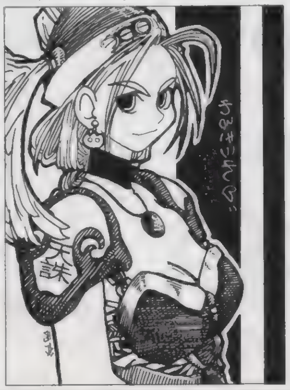
▲北海道　マヨネーズ・ガールさん：ステキです。ありがとうございます。

▲熊本県　うにゃさん：キツイというか……ちょっと変というか。



▲東京都　神哉龍さん：カードダス系は大人になってからハマルと、お金を持っているだけに大変です。ムダ使う。

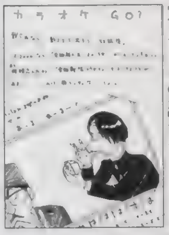
▲福岡県　うに頭さん：じゃまはあってもドキドキモノです。騎手は自分で選べた方がいいですよねぇ。


◀埼玉県　古狼さん：リメイクとか新作はできないんでしょうかねぇ？　新作「ワルキューレ」。やりたいです。

まんが／風上旬（ステキです。ほれ直しました。猿ですからなんてったって　旗つつみ＆モズ落としでホールインワンだ）

★★★カラオケＧＯ！★★★
「歌合戦してます。みんなで内緒で点数付けあうの。それで全員歌い終わった後に開票して１位の人の勝ち。チーム制にしても楽しいです」長野県　山方チャッピーさん：

楽しいですよね歌合戦。妙にドキドキするし。歌う曲で紅白に別れてもいいし。バリエーションでいけます。



◀大阪府　信乃さん：田中一郎さんを知らない人は、まずは究極超人あ～るのマンガとＬＤとＣＤを買ってくるのが賢いでしょう。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気激薄。**「プリクラＱ」**プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとステキなのが判明！　**「ゲームライター養成講座」**大募集中です。

▲埼玉県　愛フォルテシモさん：髪が俺？　なぜ？

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

「エヴァ」の人気はスゴイですなぁ。TVを見ていると、ニュースでもちょくちょく取りあげているみたいです。私はまだ映画を見てませんが（そのうち行こうかと思います）、かなりいいらしいです。ところで、TV版のLDの続きがなかなか発売されません。TVの再放送はもう終わってしまったし……。LDの最終回はオリジナル版になると聞いていたので、楽しみにしていたんですが……。映画と違うのでしょうか。ナゾです。そういえば、編集の中川さんがSSの「エヴァ2」をプレイしたら「最悪のシナリオ」でした。やーい。　（う）

まんが／宮百弥（噴ってますよね　絶対　でなければあんなに魚捕まえませんよ　きっと）・イラスト／NDO

ランキング発表

470:矢渡
440:祥人
420:TERA
405:雨宮五月
405:ごぢうり
380:由貴恵
335:田中将司
325:多奈竜
310:りるひな
285:湖山たみ
285:貞雅
285:まいまい
245:288
245:のぶすけ
235:小泉英夫
225:椎名奈々
220:ちゃたろう
220:唯津美影
215:一郎あきら
215:鳥
215:児玉啓太
200:安倍茂樹
190:いずみ17
190:TOMY

●170:蒼月、伊藤深海、鈴城芹、砂之介、DDT、成瀬祥雄、●165:佳月ひろ、ジョリ谷ピンタ、幻夕貴、●160:木村吉伸、まみこ、●155:青い優、おさP、乃亜、●150:ベンジャミン、ゆきの、●145:寿花丸、tke、桃亀イリヒ、●140:伊藤勇太、筧智也、torico、ヘルカオス、●135:けどこの、清和日和子、はせぷー、●130:市藤にたか、うに、オーラちから、柏田秀紀、毛の雲、ズバットPS、炭素分子、にゃんにゃんとやら、よしかづ、●125:稲村かほる、貴沙羅ゆう、苦紗美丸、●120:小栗徹也初号機、月子、長井みちる、猫田・W、風水りあ、●115:植田智博、近江せにょ、此土、GRU、艶山車、バラ族、●110:うどうジン江、中村由花子、眠るカバ、宮本順、●105:秋本一樹、あゆむ、Ke太郎、高丸じえ、つくば山、●100:おろしや☆だいこん、咲羅、白井俊、高橋智子、谷川蛍雪、幡田忍、碧奇魂

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは4月4日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：「破壊しなくてはならない」秘密のために自分の村を滅ぼされたローディン。彼女に潜在能力を引き出された、ボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートバランの塔の地下、たどり着いた秘密の場所には語りかけてくる謎の光が……。正体はこの大陸の前文明の、情報管理システム＝キューだった。ボクは破壊すべきかどうか迷い、システム自体に問いかける。そしてキューは……ボクラについてくるコトにしたらしい。

「ご主人様……それで、これからどうなさいますか？」

――「ご主人様」にはまだかなり……抵抗があった。

「どうしようか、というよりもどうする？　ローディン？　ボクはもともと冒険者だからね。この森に来たのも大してアテがあったわけじゃないし。当然、今後も決まってない。ただ……」

フッと部屋が明るくなった。ローディンとキュー（もう光ってない）の姿が浮かんでくる。

「ただ何？」

「上にいる騎士団にはしっかり顔見られちゃったからなぁ。きっと追われることになると思うんだ。キュー、キミはその姿でここを離れても力は使えるの？」

「はい。100%ではありませんが、この星にいる限り、軌道衛星上の本体と、大地のネットワークにより、実用的な情報の収集には困らないハズです」

「そっか……ってことはキミはまだまだお宝なんだよなぁ……やつらにとって」

「ラムダス、どうすればいい？」

……多分、追手がかかるだろう。しかもかなりの規模で。なにせボクラは、伝説の秘宝を仲間にしてしまったのだから。戦うにしても逃げるにしてもボク1人の方が気が楽に決まっている。幸い、ボクは途方もない力に目覚めたらしいから（まだ結界の外で使ってないからいまいち実感はないけど）、簡単にはやられないはずだ。でも……

「ローディン、一緒に行こう！」

滋賀県　ピーヒョロさん

◀滋賀県　ごぢうりさん：次号に期待なのです！

ハードの神様の犬

もうチョイでプロ野球の開幕。いや～楽しみだなぁ、これから半年も野球が観れるなんてウッキウキっすよ。「え？　イチローですか？　好きですよ、選手としては……。たぶん今年も活躍するでしょう。打率は.280だな（笑）。（ひねくれ犬）

野球が始まり、「こどちゃ」は中学生になった紗南ちゃんが大暴れの予感。う～ん、春ってイイ季節！　一方で「ナデシコ」が終わり、心に少しだけ風穴が空いちゃったな。あんなにキャラがたってるアニメが終わるなんて、もったいないです。ウケ狙いの演出も、あそこまで堂々とやってのければ大したものだし、それを割り切ったうえで観る分には単純に楽しめました。もっとも、（ち）はその“あざとさ”が嫌いらしいですが。[illegible]

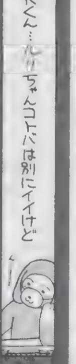
[illegible]

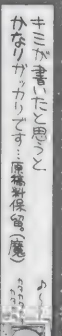
[illegible]ら（15日現在）。でも、発売されたら絶対買います！

[illegible]

[illegible]

技術は、JPEGなどにフォーマット変換して圧縮しても透かし情報が検出できるから、DVDやゲーム画像のコピーガードにも使えるみたい。ま、コピーガードの切り札ってヤツね。じゃ、また次号で。





今はこれだと思うのです

確定申告へ行って来ました。1年分の領収書をまとめていて、毎月ムチャな買い物をしていることに気づき、ちょっと反省気味の（さ）です。今年こそはおとなしくしていようと思うのですが、新しいノートパソコンが欲しいし、旅行にも行きたいし……と、やっぱり懲りないみたいです。

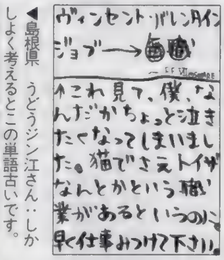
さて、前回の続きですが、AOUショーで見かけたイチ押しゲームです。もうゲーセンに出回り始めていると思いますが、バンプレストさんから発売の「セーラームーンクイズ」がちょ～イイ感じです。ショーでは見ているだけだったのですが、編集部の近所にあるゲーセンに入ったと聞き、早速ライターのユカマンと足を運びました。みちるさんを選んでプレイ（ちなみにユカマンはほたるちゃんが好きなのですが選択できずに、泣く泣くうさぎちゃんでプレイ）。チビキャラのデザインのかわいさもさることながら、リアクションや演出がハートにズ～ンとくるんですよ、コレが。システム面でも必殺技でクイズのノルマを1発でクリアできるなど、工夫がされていてよいです。お願いします、PSに移植して～!!

ンとしての価値」が85点なのです。ゲーム自体は、1回遊べばまず間違いなく飽きます。一緒にレビューした平吉くん（ウェディングピーチに関しては何も知らない）が35点　これがすべてを物語ってます。もし私のレビューを読んで、買ってしまってなんじゃこりゃあ！　って人がいたら、謝っちゃいます。ごめんなさいね。以上、コレに関しては終わり。他に語る言葉はない　でも、どうか「ウェディングピーチDX」もゲームにして下さいKSS様　育成だの恋愛だのといった流行を取り入れるより、もっとストレートな、ベタベタのAVGにした方がいいと思います。原作つきゲームの最高傑作はSSの「レイアース」だと思うんですが、さすがにあれを越えろとは言わないんで、もうちっとゲームとして成り立って欲しいです。そう考えると、安易だけどAVGが最適なのかな、と。でも、時期的に無理だろうなぁ。（ほ）

ヤメとかないと。女言葉は、な？　想像するだけで悲しくなります。なんでこういうコトをしたのかしらないが、きっとキミも後悔しているはずだ。いや、しろ。（魔）

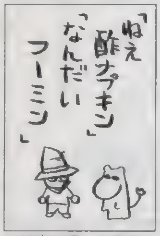
だから何時間も帰ってこないのだね。キミたちは。（魔）

◀島根県　うどうジン江さん：しかしよく考えるとこの単語古いです。



◀東京都　炭素分子さん：寝てるのが仕事でしたし。ねぇ。

◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：凛とした横顔。これからです。



▲神奈川県　多奈竜さん：……。ひょっとして彼は巨乳？

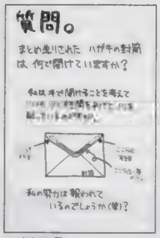
▲大阪府　タカハシヂュンさん：ギター引きながらダバダバダー。

▲愛知県　エナさん：触覚。マテリア、本当は何に使うんでしょう？

▲広島県　苦紗美丸さん：OKです食べて下さい。良しとします。

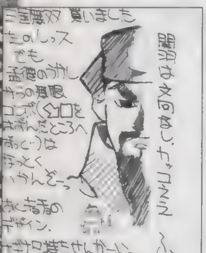
▲秋田県　ヒダカナルさん：悲しげなひとりぼっち。マジ寂です。

▲広島県　寿々さん：いくつなんでしょうね？　年齢不詳。肌美。



▲新潟県　りるひなさん：報われてます。ありがとうございます。

▲北海道　あずまことねさん：精神年齢は似たようなもの？



◀埼玉県　アバカさん：イロモノですから。ビームある時点で。

▲奈良県　からくり蘭丸さん：飛びまわりまくりです。

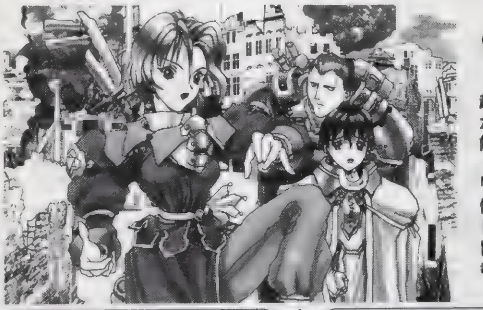
▲埼玉県　刹那りんさん：伝わってきます。ふみゅう。

▲大阪府　くらうださん：イテテ。折るのは……関節技？

「新スーパーロボット大戦スペシャルディスク」はどうにも消費者を舐めているとしか思えない今日この頃。などと最近は挑戦心あふれる文章ばかり書いてますが、本当は気が弱いのでいじめないで下さい。可梨奈について書いた前回のノドのネームも、ちょっとやり過ぎたかなぁと反省しております。許して下さい。読者様の反応はかなりいいんですよね、リニューアルの可梨奈は。自分がこだわりすぎてただけなんだね。これも時代の流れなのか。来年2月の卓上カレンダーを見ながら、ふと寂しくなる。　（ほ）

（前のページの続き）今後ここでは、見出しにあるように非公式のレビューをしていきたいと思います。好きかって書くのは大好きなんで、自由に書いていきたいと思います。当然、これを購入の参考にする必要はないです。そんなヤツはいないだろうけど。さて、私の場合、ギャルが可愛ければ取りあえずよし、遊ぶつもりはなくても特典に釣られて買うなど、いわゆる「ダメ系」の人間なので、それこそソフトは山のように持ってますが、遊び込んだソフトは少ないのです。話題が多少古くなる場合もあるけど許してね。そんなワケで記念すべき第１回は、先にも話題に出た『ウェディングピーチ』に関して。レビューでは、「ファンならば」を強調して85点をつけました。「なら、ファンなら楽しめるのか？」と言うと大間違い、ＴＶ作画スタッフによる書き下ろしグラフィック、千を遥かに越す声優さんのボイスなど、「コレクショ

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP / つよさ / かしこさ / すばやさ / こううん	全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ＭＶＰは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回の募集クエスト30はアガルフェスタ第25番区Ｃ３迷宮で起こった魔法殺人の犯人逮捕です。被害者はアガルフェスタの影の支配者と言われたガルバスターレン。彼は迷宮の遺跡発掘査察のため第25番区に訪れていました。どうも発掘していた魔法アイテムのトラブルらしいのですが…大がかりな呪文が使われた形跡が残っています。現場に残された手がかりから犯人を割り出して下さい。今回は、とにかく知恵を使う職業を選んだ方が勝ち残りやすいでしょう。選択は３つ。①魔法痕跡を調べる呪文を多用する。②現場を調べまくる。③ちょっと現場から離れて街を調べる。能力値やクエストナンバーとは別に数字を記入して下さい。記入のない場合はランダムで決定されてしまうので、注意が必要です。

締め切りは次号（45号）発売日の４月11日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど30」だけでＯＫ。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の47号発表となります。わかりにくくてもうしわけない。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第45号　４月11日発売号（第42号発表＋第47号分募集）
第46号　４月25日発売号（第43号発表＋第49号分募集）
第47号　５月30日発売号（第44号発表＋第50号分募集）

今回のあて先は「ＤＰＳど30」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは41号募集分の発表

➡●▲東京都　ＴＡＫＥＲＵさん：女装時はやはり髪はねているのですね。

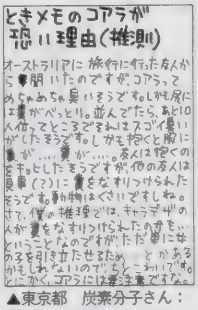
この丸はなんなんでしょう？　今号の謎。

▲愛媛県　有羅うねさん：初めてが『ペルソナ』。それは運が良いと思われます。

▲福岡県　つとむさん：変な髪型の所が、確かに似てます。センス悪い？

▲京都府　月子さん：でもまあ、あれはあれでいいような気もします。

▲東京都　祥人さん：やっぱり。どう見てもオラに力を分けてくれ！　だし。

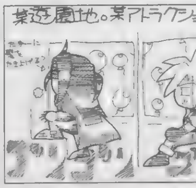


▲東京都　炭素分子さん：怖いですね。かなり。臭いのはイカンです。

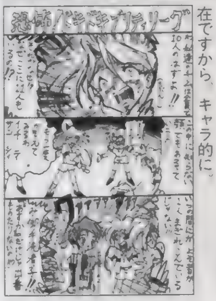
▶島根県　うどうジン江さん：彼は帝王学を仕込まれてるのでソレくらいカンタンです。

▲愛知県　北原健光さん：南条くんもてもて。理由なきムダネコ飼い。□です。

▲大阪府　ＭＳ鴉さん：前かがみはかなりグッときますよね？



まんが　島根県　うどうジン江「クラウドとセフィロス、よくもまあ刀を抜き身で持ち歩きますよね」・イラスト／Ｃ次郎



◀福岡県　蒼月さん：あまりめだたない存在ですから。キャラ的に。

◀埼玉県　うにさん：クセには……ならなかったみたいですねぇ。

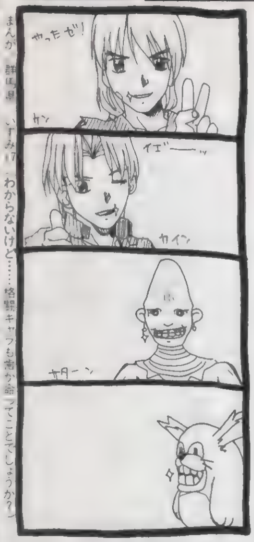
▶北海道　鳥太郎20才さん：若いですよ。まだまだ。もったいないです。描かないの。

◀神奈川県　水池末さん：かっこつけしーなのかもしれません。意味なく飛んだりしますし。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は２１０以上、２２５文字以内。熱いハガキで大募集中！　今回は採用者ありませんでした。熱く燃える原稿を、ハガキで送って下さいなのです。Ｈなのからホノボノしたのまで、なんだって構いません。送って下さい。待ってます。

奴隷のエデ Dorei-node

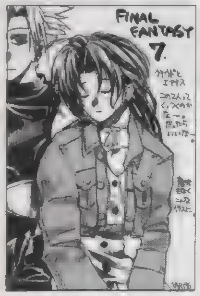
（ち）は3月には、給料が出たらHR-X7を購入に踏み切ろうかと思案中。でも実売で￥158,000（秋葉でもっとも安い店調べ）もするのよこのビデオデッキ。家賃払ったら残額は片手で数えられちゃう額になっちゃうじゃないですかホントにもう。でも多分買うだろうなぁ。何しろ録画するのに曜日が重なる日が多いから、いま困っているし。ゴーストがひどいからX7のゴーストレデューサー（低減）チューナーは大活躍だろうしね。三菱派の私が買う初のビクター機になる訳だが、操作系統が全然違うから戸惑うだろうなぁ。



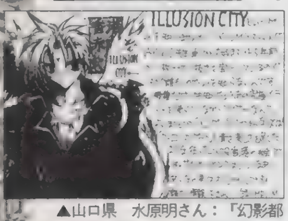
まんが 群馬県 いずみ17 わからないけど……格闘キャラも宙か命ってことでしょうか?

◀大阪府　青山至さん：お注射しましょの彼女ならイヤスギです。

◀兵庫県　蒼龍聖羅さん：いじくってそうですよね、ユフィ。いろいろ。



◀山口県　バグー2匹さん：ゲームをやってみて実際どうでしたか?



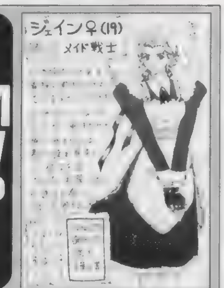
▲山口県　水原明さん：「幻影都市」はマイクロキャビンさんです。

Nights of Knights

クエストナンバー27発表 41号募集分

今回のクエスト27は大陸極東部、剣と戦の島ファーレームでの術士ギルドの普及活動でした。太古の封印で術の発動率が半分以下という土地に術士ギルドの勢力を拡大のため、赴く。こう書くとただ、行っていろいろ話して終わりのようですが、当然、反対勢力もあるわけでその行動には危険が付きまといます。ギルドの勢力拡大に反対する術士やランダムエンカウントモンスターに襲われてやられたりせず、何人の人間を説得したかでMVPが決まりました。

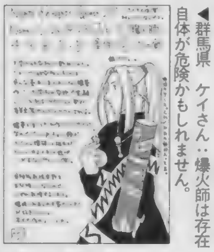
MVP



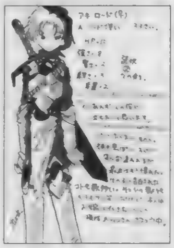
▲新潟県　びおうさん：ギルドの勢力拡大。そこには常に危険が付きまといます。なので、今回のMVPのように戦士としてバランスの取れているキャラが勝ち残っても不思議じゃないんです。設定もそこはかとなく不幸なので心にグッと来ます。が……いや……設定ではかしこさの高いキャラが有利だったんですよ。本当に。選択もうまかった気がします。

▲新潟県　りるひなさん：意味の無さそうなウサギ耳がステキです。

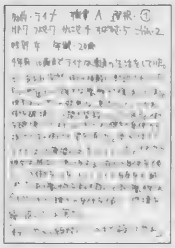
▲神奈川県　速魚時雨さん：まあ、姫に政略結婚は付き物ですからねぇ。



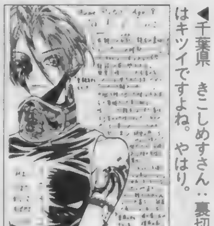
◀群馬県　ケイさん：爆火師は存在自体が危険かもしれません。



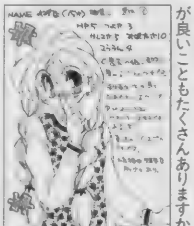
◀京都府　紫狼さん：本当にいますよね。この手の女の人。



◀北海道　マヨネーズ・ガールさん：見えない力との戦い。大変です。



◀千葉県　きこしめすさん：裏切りはキツイですよね。やはり。



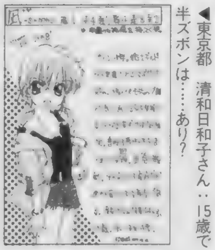
◀静岡県　椎名奈々さん：田舎の方が良いこともたくさんありますから。

◀千葉県　50STORMさん：無表情加減が半端じゃないようで○。

◀東京都　卯月渉さん：忍猫の半蔵くんはいつもドキドキです。

◀長野県　由貴恵さん：お供同伴でギルドの勢力拡大はツライ?

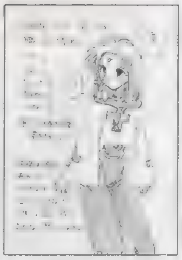
◀神奈川県　神楽萌さん：おとなしい子が好みなのですね。



◀東京都　清和日和子さん：15歳で半ズボンは……あり?

◀群馬県　おぼかたしのさん：隠した手が怪しいのです。

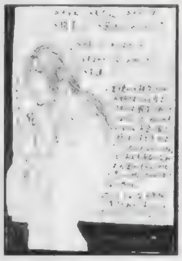
◀栃木県　東沙都美さん：オーダー表で戦うのでしょうか?



◀滋賀県　ごぢうりさん：おどおどしてそうでイジメがいが……って(笑)。

◀埼玉県　矢渡さん：強いんですよ。きっと。痛み感じないし。

◀静岡県　けどこのさん：でもひょんなコトから……とか。



◀島根県　うどうジン江さん：お姉さま3人は実の姉なんでしょうか?

◀大阪府　筧智也さん：シャイなんですよね。きっと。

◀秋田県　きさらさん：寝れば寝るほど強くなるのです。

◀埼玉県　toricoさん：彼がいるなら大丈夫ですよ。

◀岩手県　どらさん：それはそれで能力者のような気が。

◀青森県　はちPーさん：重くてうざったいでしょうねぇ。ニワトリ。

◀東京都　おさPさん：1度味をしめてしまうと2度目も……。

◀滋賀県　良久さん：虹の根本を探すのは長い旅になりそうです。

◀青森県　児玉啓太さん：女の人に大きな銃、重そうだけど格好良いです。

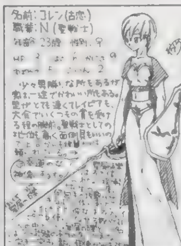
神」「LOVE」「俺フィー」「モンキーターン」「東京番長」……ってほとんどやん。さすがにこれだけ全部の単行本は買ってないけど、何かきっかけがあれば転んでしまいそうで怖い。青山剛昌先生には「コナン」より「マジック怪斗」の続きを描いて欲しいの心。まあ中でも「東京番長」の鈴木けい一先生のコメントはディープなゲームマニアな匂いがしてたまりません。ヤンキーマンガなのにコスプレとか出てくるし(笑)。チャンピオンは……「刃牙」「ジャン」くらいかなぁ。あ、「ドカベン」忘れてた。一時期の勢いが薄れてきてるのがちょっと残念。ってな感じかなぁ。とまあ、週刊の少年誌はこんなもんですか？　まだ月刊少年誌や青年誌、少女誌が残ってるから何回かできるなこの企画。あ、ここにあげた作品は全てオレ個人の好き嫌いで選んでるので、あの作品が入ってないって怒らないでね。（魔）

奴隷のエデ Dorei-node

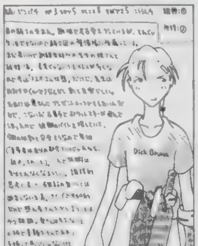
やってきました、電撃ＰＳ恒例のメモリーカードシール。「トゥルーラブ」の後藤さんファンの皆さん（おそらく多くはないと思われますが）、お待たせしました。今回、ついに待望の後藤さんシールが作ってもらえたのです！（ちなみに厳密に言うと、最終的に候補をのぞみと争い、（ほ）さんが譲ってくれたのです）るんるん。最近「纏組」ばっかりやってて、ＰＳ電源入れてなかったですから……。新しいメモリーカード買ってこのシール貼って、『トゥルーラブ』久々に熱くプレイしましょうか!!（平）

なんかまだ中途半端でよく分からないバージョンだったみたいだね。もう少し仕上がってから燃えようかな。オレは。（鷹）

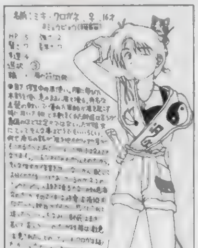
ついに「あすか120%エクセレント」のサンプルロムが編集部に届きました。詳しい事は（平）が書いてくれる事でしょうから、ここではVSモードのことを簡単に。基本的にアニメパターン等はすべて前作からの流用になるために見た目はまったく？　いっしょです。各キャラの技性能（威力や判定）の変更が施されているのみです。現状ではそれすらも不明なキャラもいる（ちょっと触ってみただけでは分からないレベル）ので今後どうなるのかが気になるところ。そうそうロード時間は確かに早くなっていました。（ち）



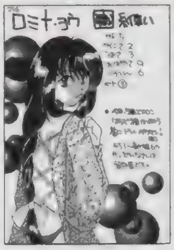
▲青森県　空色さん：レイピアの攻撃力はかなり高いです。折れやすいですが。



▲大阪府　雨宮五月さん：大事ですから。家族は。保険もかけておかないと。


▲富山県　艶山車さん：怪電波操縦式ロボットは、幾ら猫でも……イヤンな感じ。

◀愛媛県　tkeさん：蚊取り線香の変わり(笑)。かなり可愛くていいかもしれません。



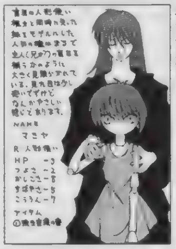
◀大阪府　鈴乃谷凪宮さん：ダンナさん以外の男の前で裸かっぽうぎはかなり熱いです。

◀大阪府　砂之介さん：流浪のチアリーダーって……。

◀神奈川県　ちゃたろうさん：愛さえあれば何もいらないのです。

◀神奈川県　多奈竜さん：市役所って……どこにあるんでしょう？

◀静岡県　けどこのさん：姉の方が強いのですね。プロレス技は実戦ではツライかもです。

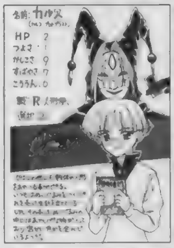

◀埼玉県　TERAさん：一緒にいれば怖くないですよねきっと。守り手ですから。

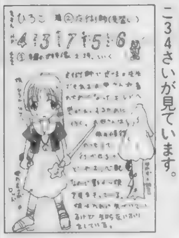
◀長野県　宇海さん：バカでも強ければOKです。きっと。

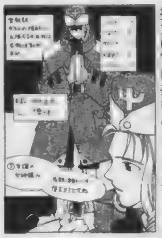
◀福岡県　さばとま菊理さん：めざせ、踊る操術士！

◀岡山県　羽倉篤史さん：いたこの方なのでしょうか？

◀埼玉県　青い優さん：ほくろ？　くらいで自殺しちゃいけません。身体弱いのはトホホですが。


◀長野県　柴田ワタルさん：眼がキラーンと鋭くなると危険な感じです。残酷っぽいし。企んでます。


◀新潟県　高橋智子さん：母かずこ34さいが見ています。


◀東京都　祥人さん：布教と勢力拡大は常に共にありましたし。

◀東京都　谷川蛍雪さん：アロエヨーグルトは美味しいですよね。

◀埼玉県　眠るカバさん：そんな彼がなぜ、クエストに参加することに？　ワガママなのでしょうか？

◀宮崎県　草梛瑠都さん：押さえすぎはマズイですよね。自分も魔獣なのはステキですが。

◀東京都　中澤ハルヒさん：芸術のような髪です。

◀静岡県　赤坂朱里さん：それだけが全てじゃないんですけどね。

◀群馬県　立花ありなさん：僧侶なのにその格好は……。

▲北海道　香月りんさん：なんだか変な生き物でいっぱい？

▲埼玉県　鳥さん：線目なのに眼が笑ってるのは危ないのです。

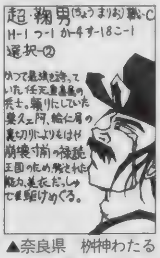
▲千葉県　秘色さん：煙幕で全部隠れられるわけじゃないのに。

◀北海道　TOMYさん：武人の心をガッチリキャッチ！

◀福岡県　すとれんぢさん：痛そうです。かなり。ペシペシって。

◀愛媛県　むにゃんさん：気になるでしょうねえ。きっと。

▲福井県　平野恭代さん：お守り（？）のウサギがカワイイです。



▲奈良県　桝神わたるさん：いやいや、まだまだ分かりませんし。

▲東京都　TR－Z00R（改）さん：何となくフラフラしている？

特選！　お薦めマンガ：突然ですが、現在オレのお薦めなマンガを紹介するデス。いや、なんとなくそんな気分になっただけ。ダメ？　ダメと言っても書いちゃうもんね（評判悪かったら1回で打ち切りであります、隊長！）。今回は勇気と希望と友情の少年マンガ誌編なのだ。まずは週刊ジャンプ。最近はいまいちパッとしませんな。楽しみなのは「すごいよ！まさるさん」「レベルE」「封神演義」「こち亀」「るろ剣」。いつ「スラムダンク」の第2部が始まるかでこの雑誌の価値は決まってくるな。オレ的に（マジ）。マガジンは「EIJI」「中華一番」「一歩」「Jドリーム」「GTO」かなぁ……パッとしたのはなくても読むのが多いのがマガジンかな。ヤンキー系好きだしね。オレ。で、いま一番楽しみなのがサンデー。「MAJOR」「大吾」「H2」「なぎさMe公認」「ガンバ」「DANDOH!」「じゃじゃ馬グルーミンUP」「GS美

次回は第42号の結果発表！

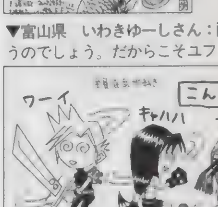
まんが　愛媛県　[illegible]（いたら楽しかったんですけどねえ……（笑）しかもかなり弱そうで）

◀三重県　成龍さん：泣けます。時間が止まるのを感じる瞬間……。

◀北海道　鈴城芹さん：くりんのメモにはお世話になりました。

◀千葉県　カステラ歩さん：戦闘服じゃぁ……ないですけどね。いいですよね

▼富山県　いわきゆーしさん：酔うのでしょう。だからこそユフィ。



ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様)。②：住所変更（TEL 含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり)。よろしくお願いします。

PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PS

ナルシア完全版

まんが／岐阜県　田中将司（これまでの複合技できましたか……もうスゴイんだかスゴくないんだかわからないような、わかるような）

GMCD News

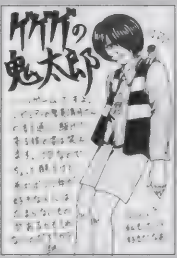
今回オススメのGMCDは、A・RPG『悪魔城ドラキュラX』のテーマソング「I AM THE WIND」だ。このテーマソングは、アメリカでは誰もが知っているほどの超実力派シンガー、シンシア・ハレルや"ボーイズ・Ⅱ・メン"に楽曲を提供しているトニー・ヘインズなど、アメリカのポピュラー・ミュージック界で活躍中の超一流アーティストが参加した超豪華な曲なのだ！　そのクオリティの高さは、ハリウッド映画のサントラに匹敵するデキ。これからのゲームミュージックを変える話題作であること間違いなしだ！

現在発売中
・「天地無用！歌う大決算!!」（6枚組）¥10,000（税込）パイオニアLDC
3月28日発売
・「アイのきもち」（たまごっちオフィシャルソング）¥1,000（税込）エアーズ
4月9日発売
・「月刊ときめきメモリアルNo.9」¥2,243（税込）キング
・「金月真美MOONLIGHT LIPSラジオデイズに恋してⅢ」¥2,854（税込）キング
・「I AM THE WIND／シンシア・ハレル」（悪魔城ドラキュラXテーマソング）¥1,[illegible]（税込）キング

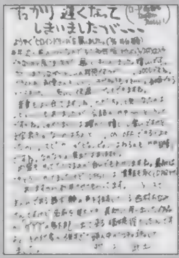
ゲームソフト激論座談会

「スクウェアの『FFⅦ』以降のタイトルに不安を感じています。いえ、デジキューブって素人が考えてもイロイロ問題がありそうじゃないですか。だからスクウェアがスゴイゲームを作り続けていればいいですけど、SFCで乱作されたタイトルのように「それなり」なものばかりになったら、ただソフトが売れないこと＋何かが起こりそうで。私は基本的にスクウェアの細かい作品(『半熟英雄』とか『ライブアライブ』『フロントミッション』『ガンハザード』なんか）が好きなので、スクウェアという会社が潰れたりするのはイヤなのです。なんだか不安です。実際どうなんでしょうか？」千葉県　本城慎一郎さん：

魔：オッス・オラ悟空。そんなわけでデジキューブだ。
う：ワケわかんないって。
ち：まあ、あそこまで大きな会社がそう簡単に潰れることはないと思うけど……よく考えると大変ですわ。
ほ：なんで？
魔：コンビニ専用とかそういう特権を与えてまで、スクウェアはデジキューブにかけてるわけじゃない？　まあ、自社に超強力なソフトがある時はいいけど……。⬇



◀新潟県　びおうさん：なかなかいいデキのAVGだと思われます。



◀広島県　此土さん：今、安く売ってるところもあるらしいです。

う：ないときがイタイ。
ほ：実際売れてるのかも知れないけど、『ブシドーブレード』もそんなに目立った動きになってないしね。
魔：オレラの知らないところでガンガン儲かってくれるといいなぁ。スクウェアさんにはガンガンいいソフト作ってもらわないと。
ち：社員募集の記事とか見てると会社としてゲームクリエイターには良い環境を提供してるしね。
魔：スクウェアという会社が好きとかキライとかいう意見はイロイロあるだろうけど、そういう会社は当然潰れないでほしいよね。

「ゲームを作っている人の収入ってどんな感じなんでしょう？　スッゴク儲かっていそうですけど」栃木県　ランチュウさん：

魔：話題が妙につながっていいね。今回は（笑)。
う：ゲームクリエイターの収入はその人の契約によってものスゴクイロイロです。
ち：どんなにヒットした大作ゲームの作者でも、社員だと普通の給料しかもらえなかったなんてのも聞いたことがあります。
魔：最近は社員でも報奨金制度とかちゃんとし始めたらしいよね。詳しく語るとなんか大変だから↗省くけどまあ、これもスクウェアのおかげかな。
ほ：フリーだと大金持ち？
う：良い例が「ドラクエ」の堀井さん。ゲームがヒットして、さらに印税契約だとどんでもない金額が懐に！
ち：過去最高に売れた「ドラクエⅢ」だと380万本売れたから……1本に対して安く見積もっても、3％＝約180円くらいはもらえるだろうから……6億8千万……税金で半分持ってかれても1本で3億はかたいな。
魔：まあ、その3％の根拠がどこにあるのかがわからないけど、ソレくらいいってもおかしくない。
ほ：はぁ……いいですなぁ3億。
ち：まあ、クリエイターがそれだけ儲かってるってことは制作会社はさらに儲かってるってコトだから、一般企業が放っておかないワケだよね。

「ゲームの値段ってどうやって決まるんでしょう？　SFCは1万円だったのにPSやSSは5千円。楽しさなんてそう変わらないのに。なんか変ですよね」千葉県　本郷大知さん：

魔：基本的にメーカーが決めるんだけど、SFCとPSの違いは、ソフトの供給媒体が違うのとラ⬇イセンスメーカーのマージンの差が最大の原因かな。
ほ：カンタンに言うと？
う：高いROMと安いCDROM、高い任天堂と安いソニーのソフト1本当たりのライセンス料。
ち：まあ、それだけカンタンなことでゲームの値段は半分になったわけね。
魔：ゲームの単価としては今の5〜6千円が妥当なんじゃないかな？やっぱり、子供が頻繁に欲しがるモノが1万円以上するのは、日本の平均的な個人所得から考えても変だもの。

「SLG『シヴィザード』が面白いです。地味だけど良いソフトってゲームがPSにも増えてきて最近どきどきします。いいですよね。あんまり目立ってないけど良いソフトを見つけた瞬間て。みなさんにもお薦めありますか？」広島県　マツダンザーさん：

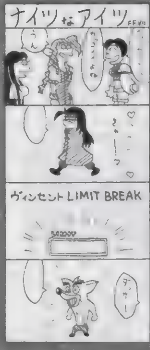
魔：オレも「シヴィザード」好きなんすよ。いいよね、アレ。
う：私は「トゥルーラブ」ですな。
ほ：同じく。それに私は「ありす」も好きです。
魔：「トゥルーラブ」って地味か？
ち：最近なら「アジト」とかね。
魔：やはり自分でイロイロ探すのがいいでしょう。それが奴隷魂。

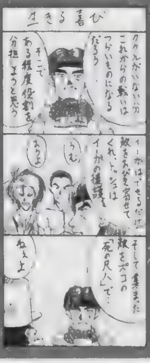
お笑い4コマ道場

4コマはいいよね。うむ。DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌ですから(小さいけど)。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。スゴイことになったりする場合もあったりなかったりです。（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14㎝、左右6㎝の大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道か（ホントですかも？）？

この大きさにおさめてね！
天地14㎝
左右6㎝



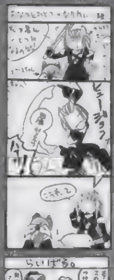


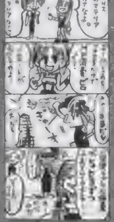
◀[illegible] tkeさん：このネタ自体は[illegible]な[illegible]ですが、ポーズ決めてるのがイイ[illegible]

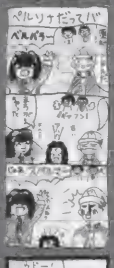
◀[illegible]さん：[illegible]いうなんでも[illegible]いっちゃって[illegible]

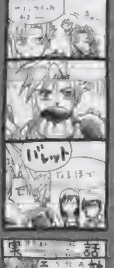
◀静岡県 [illegible]さん：超[illegible]キビシー！　まあ、星が[illegible]ときにそのキャラは無いですけどね。それにしてもヴィンセント……

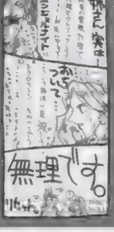
◀[illegible]県 植[illegible]さん：[illegible]で死の宣告があったら[illegible]はも「スゴイ[illegible]」[illegible]てくれるのでしょ[illegible]











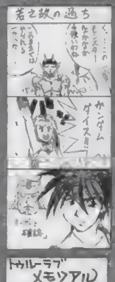
◀兵庫県 [illegible]さん：同化[illegible]ので[illegible]強[illegible]しょうか？

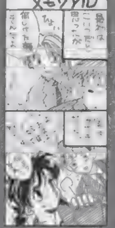
◀北海道 [illegible]さん：[illegible]なりイヤな扱いになって[illegible]げなく日常に折り込んで[illegible]ょうか？

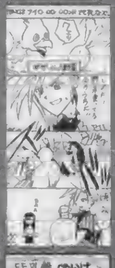
◀鹿児島県 元気さん：あまりにあまりな乙女の[illegible]きっ[illegible]主人公は分かってなし

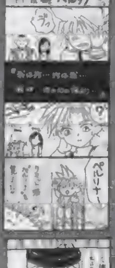
◀群馬県 すみー7さん：なるほ[illegible]だかとう[illegible]う？　でもプリン、食べる[illegible]

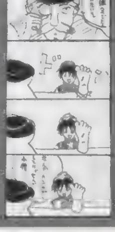
◀神奈川県 あちあの[illegible]さん：[illegible]ナルの[illegible]んで[illegible]よねぇ。悲しいです。











◀愛知県 [illegible]さん：[illegible]ガンダムのシャアで[illegible]かなりイヤな感じでステ[illegible]

◀滋賀県 [illegible]さん：[illegible]いないとダメで[illegible]をうたって[illegible]れないので[illegible]？

◀秋田県 市原にやさんのチョコ：最強説は本当ですね。[illegible]きデス。ラスボスよりは[illegible]かに。

◀静岡県 坂朱理[illegible]さん：[illegible]波系は危ないですからねぇ[illegible]だけに聞こえてるヤツは[illegible]

◀福島県 琴絵さん：[illegible]でるでしょ　大[illegible]なる[illegible]るでしょ　ま、それもいいかな。なんて。

せば、ほとんど一方的に打ち勝つことが可能で、後者は相手が転倒する際に出しておくと、バウンドするところを拾い上げ、ダメージを与えることができる。他には、↘＋□、↘＋△がリーチが長く、出も早い。気合いゲージがたまっていたら、これをキャンセルして、斬り無双乱舞➡＋△というのが簡単で強力な連続技だ ただ、無双乱舞は、こちらから仕掛けるとくらいキャンセル（本誌P－55参照）で返されちゃうから、過信はできないんだけどね。……と、基本を見てきたら、陸遜攻略終わっちゃったっていうじゃないですか。他の技って使えないしなぁ。あとはこれらの技をいかにタイミングよく使うかだから、いろいろ言うこともないし。ダメだ、現段階ではこれ以上発展の余地がない やっぱり俺には涼子ちゃんしかいなかったのか。というわけで、次回からは涼子ちゃん攻略復帰。の（あくまで）予定。　（平）

部屋をかたづけていたら、作っていないプラモデル（ガンダムデスサイズヘル、アルトロンガンダム、エヴァ初号機＆弐号機）が出てきたので、作ってみました。最近のプラモデルは接着剤を使わないうえに、素組でも十分満足のデキです。そういえば、今度OVA版のWガンダムが発売されるらしいので、楽しみです。見た目が天使っぽくてなかなかカッコイイです。でも、OVAの続きはまだ発売されません。第1巻がかなりいい終わり方をしていたもので。というわけでOVA「ガンダムW」はオススメです。　（う）

今月号の付録シール、いかがでしたか？　今回から、ちゃんと読者様の希望のゲーム、キャラをシールに反映してあります。これまでは床部のメンバーのワガママばっかりだったからなぁ。今後も、読者様の希望は出来る限り叶えていきたいと思うのです。まあイロイロと事情もあるんですが（なんであのタイトルが入ってないの？　とか、このタイトルもっと枚数が欲しいなんて思ったことアルでしょ？）、ハガキを送ってくれればけっこういい確率でそれがシールになったりします。シールにして欲しいゲーム、キャラ募集中です。（魔）

我が愛しの（……あんまり愛しくないなぁ）陸遜攻略第1回：サブタイ・抜け駆けはナシっすよ、（う）さん：前回、「三國無双」について長々と述べ立てていたら、何の前フリもなく（う）さんが早速攻略始めてるっていうじゃないですか　個人的に限りなくくやしいんで、今回はこちらもさっさと話を進めたいと思います　ってなわけで、まずは陸遜の基本から　陸遜の技のひとつひとつは、それなりに出が早いものの、1発のダメージが小さく、連続性&発展性に乏しい　つまり、ちくちくと1発ずつ確実にダメージを刻んでいくという、はなはだ「三國無双」らしからぬ戦い方を強いられるキャラなのだ　以上のような理由から、陸遜で戦う際は、単発の強力（というか、[illegible]い勝手のいい）技を主体に組み立てていくことになる　そこで[illegible]するのが←＋□と、→→＋△の2つの技　前者は相手の中段、もしくは下段攻撃と同時に出

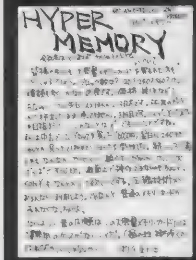
PS拡張計画

一応ドルビーデジタル環境が整ったので、LDを揃え始めました。「トイストーリー」と、もらいもんの「天地」だけですけど。（ち）

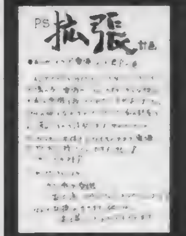
さて、海外での値下げが発表されたPSですが、国内での値下げはありえるのでしょうか？　現在の為替レートで計算してみても、内外の価格差は微妙な線。本体価格の10%未満のようですから、ダンピング提訴を警戒する必要（具体的な基準値は不明）も無いのかも？　値下げするくらいならアナログコントローラとのセットなんていいのかも。何しろ別売オプションで、あまり普及しませんからね。

「DPSの人って駄目ゲーにはだまされないの」千葉県　鈴玉さん：

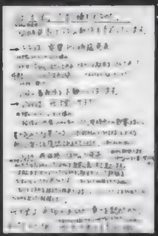
実際プレイしてるしねぇ。画面写真でしょぼいものはたいてい内容も…。これ以上は言えません。



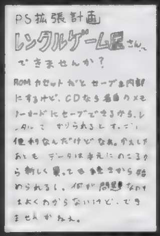
▲広島県　[illegible]さん：あの辺は[illegible]すぎデス。編集部にも被害者が……。



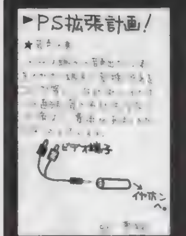
▲神奈川県　999さん：でもACアダプタがいいですよ。やっぱ



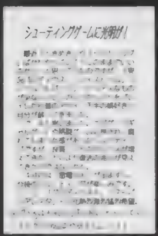
▲愛知県　たっちゃんさん：当時の記事を読むと……悲しいです。



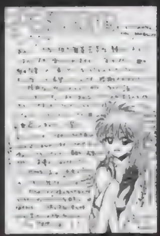
▲新潟県　高橋智子さん：イロイロと難しいんですよねぇ。



▲千葉県　夢翔さん：小さなコトからビッグ[illegible]ゴーです。



▲愛知県　♠J天野公[illegible]さん：「雷電DX」もナカナカだそうです。



▲大阪府　PN希望さん：キャラゲーは[illegible]もありますが……。

他機種のことも話したい

この時期は何かと収入が多いですが、ゲームとかもたくさん発売されるので、結局お金がないです。しかも忙しいので、遊ぶ暇なし。買わなきゃいいのに。でも欲しいものは欲しいのだ。（う）

SS　「サイバーボッツ」がいよいよ発売。セガEX編集部からサンプルを借りて遊んでみました。デキはバッチリ、問題なしです。デビロット姫のストーリーモード（しかも声入り）も遊べるし言うことなし、ぜひ買いましょう。ところで「第4次スーパーロボットF」はスゴイですねぇ　噂だったエヴァやガンバスターはともかく、イデオンは……。

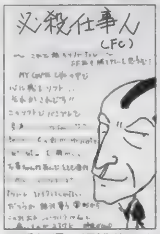
アーケード　私個人の最近のオススメは「ストⅢ」。なんのかんのいっても、やっぱりこのシリーズは遊べます。ちなみに私の使用キャラはもちろんリュウ。ゲーセンで白いリュウを見かけてもイジメないでください（平吉とサトチーの使用キャラ、ヤン&ユンはイジメて可）。もうひとつ「クイズセーラームーン」もキャラがかわいくてよいです。

その他　今、私のパソコンの中には「妹」がいます。と、いっても実は「リトルラバーズ」というソフトなんですけど。最初はよそよそしかった、さゆりちゃんが今では「お兄ちゃん」と呼んでくれます。サトチーさんと平吉さんも飼って（？）ます。

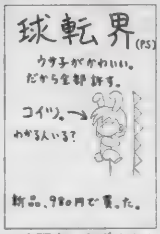
N64　本体の定価が下がったのはいいけど、やはりソフトがない。私は「J2」しかソフトを持っていないので、今は全然稼動しません。むしろPC－FXの方が動いてます。4月には「スターフォックス64」が発売されるようですね。しかし、その先は……。

クソゲーマー万才

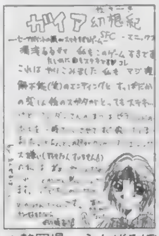
ちょっと目を離したスキに、SS版「セーラームーン」の価格が¥2,980に上がってしまいました。ちえっ。もういいです。（う）



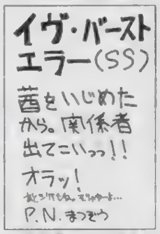
▲愛知県　湯浅英みさん：よくまとまったゲームでしたね。



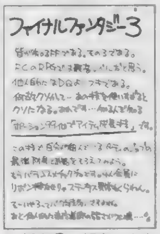
▲大阪府　もずくさん：その値段ならかなり遊べると思いますが。



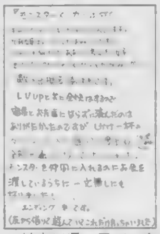
▲静岡県　えんぜるぼーいさん：錬り込みが足りない気もしました。



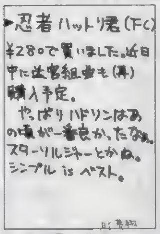
▲千葉県　まつぞうさん：そんな……イカス理由です。



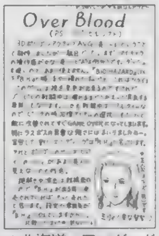
▲新潟県　朝実みさきさん：知っちゃうと使いたくなるんですよね。



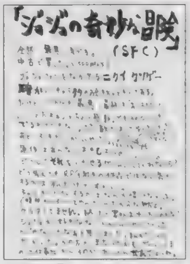
▲神奈川県　黒パン金太郎さん：PC版はバグだらけでしたし



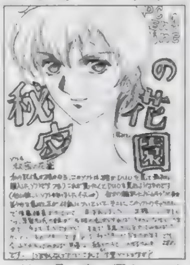
▲千葉県　夢翔さん：FCは捨てずに持っていましょう。



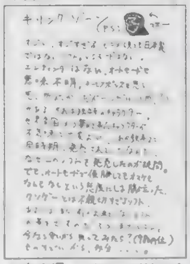
▲北海道　アバガードSさん：時期がもう少し早ければ……。



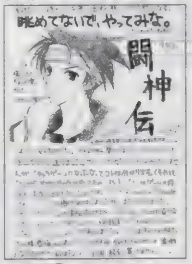
▲熊本県　いぬのくろさん：トイレとかもリアルなんですよね。ファン号泣



▲埼玉県　青い優さん：キャラでハードを買う。これぞ漢のロマンらしいです。



▲富山県　デロンバリンさん：PS初のバイオレンス指定ソフトですから



▲新潟県　りるひなさん：愛あるが故に……キャラを生かしきれてない？。

まずお詫びから。41、42号でこのコーナーで紹介したゲームのタイトルが間違っていました。「鸞籠の中の小鳥」ではなく、「殻の中の小鳥」でした。関係者ならびに、読者の方々にご迷惑をおかけしたことをお詫びします。どうもすいませんでした。

さて、最近仕事で発売前のゲームをプレイする機会が増えました（レビューとか）。おかげで（？）クソゲーをあまり買わなくなりました。ギャルゲーにいたっては、平吉さんに聞けばバッチリ。いいことなんだと思いますけど、何だか寂しいです。友だちと「あのゲームはもうスゴイのなんのって……」とか、クソゲー会話で盛り上がるのはなかなかおもしろかったんですけどね。

「FFⅦ」も終わったので、久しぶりに「ペルソナ」をプレイしてしまいました。やっぱりおもしろいです、このゲーム　ついついセベク編を終わらせてしまいました。私個人としては「FF」より好きかもしれません　今度、暇があったら雪の女王編を再びチャレンジしてみようかと思います。ところで、読者の方で姫野さんのファンの人はいないのでしょうか？　いや、投稿のイラストでも見たことがないものですから　誰か描いてくれませんかねぇ……カワイイやつ。描いてくれたら、私が責任を持って掲載するよう（魔）と交渉しましょう。ところで話は変わりますが、平吉さんがパソコンを買いました。うらやましいので私も買おうかなぁ。今パソコン安いし……。でも、金ないしなぁ……　（う）

まんが／斉藤和衛（確かにそうも聞こえます。しかもゲームの内容が内容だし）

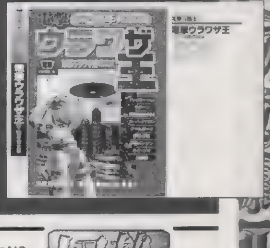
脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●最強！最新！完全！　今年も出るぞ「[illegible]ウラワザ王」[illegible]ウラワザを[illegible]した「[illegible]ウラワザ王」（発行：メディアワークス[illegible]）[illegible]「ファイナルファンタジー[illegible]」「[illegible]ロボット大戦」、「サクラ大戦」など人気タイトル1000以上がオールカラーで収録されているぞ。これさえあれば、キミのゲームライフも、バージョンアップ間違いなし！

●あの「たまごっち」がパソコンソフトに！

超人気の「たまごっち」が、とうとうパソコン用CD-ROMソフトで[illegible]。もちろん、たまごっちに[illegible]を[illegible]ながら育てる[illegible]はそのままだぞ。さらにパソコン[illegible]として、たまごっちがカラー表示・スクリーンセーバーなど[illegible]ようになっている。[illegible]Mac&[illegible]Windows95／[illegible]2,[illegible]円（[illegible]）[illegible]問い合わせ：バンダイ・デジタル・エンターテインメント（TEL：01[illegible]）

▼全[illegible]されているウラワザ[illegible]知りたいウラワザが必ずある。



■魔王29才くん：爆裂バカライター。職業ムダ使い。ＦＸボードを￥3980で買った。これまたムダになる予定？

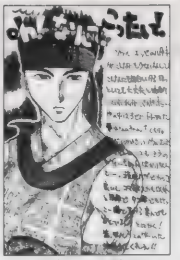
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。「サル山天国2」いいよね。オレも買った。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。また原稿忘れて帰るしなぁ。間に合ったけど(笑)。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。そんなにレビューしたくないのか。うむ。

まんが・宮須弥（そうしてお話は進まなくなりました　なんとなくイヤな星を守る戦いです）・イラスト・岩瀬さとみ

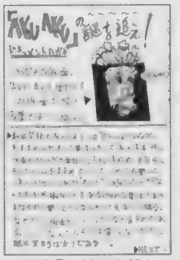
▲埼玉県　鳥さん：半蔵、カッコイイですよね。犬ついてないし。


▲大阪府　ＭＳ鴉さん：そうですねぇ。もっと盛り上がって も……。

▲兵庫県　紋次知さん：ちょっと危ない人くさいのもステキです。

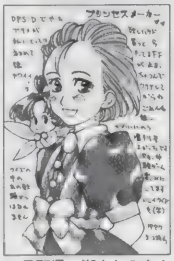
▲千葉県　カステラ歩さん：マテリアもアクセサリーになるわけですね。

▲大阪府　マサ鈴子さん：取られちゃったんですね。いじめっ子に。



▲宮崎県　柏田太郎さん：超謎ばかり。まさにその通り。設定妙です。

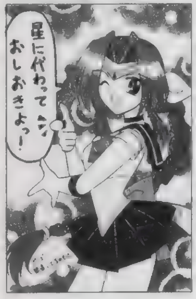
▲北海道　鈴城芹さん：ボム技はカンタンで楽しいんですけどねぇ。



▲長野県　湖山たみさん：本編の方が当然楽しいですよ。

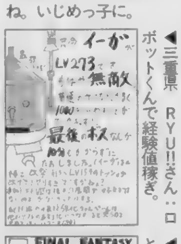
◀青森県　りこちんさん：「FFⅦ」その2はやりたいです。続き。

◀埼玉県　古狼さん：面白い面白くないは個人的なモノですから。OKでしょう。



◀神奈川県　たつみ弐式さん：星に代わってますね。守ってるし。

◀熊本県　うにゃさん：チラ……でもマキちゃんなら♠バキ。



◀三重県　RYU!!さん：ロボットくんで経験値稼ぎ。

◀静岡県　安兵衛さん：子供だからいいのです。

◀静岡県　小泉さちさん：嬉しいような……なんというか。

◀福島県　酸性雨・Nさん：やさしいですよね彼女。

◀広島県　DDTさん：ソッと。は言いにくいデス。

◀山形県　細矢智子さん：あまりにマークが猿で……。

◀岩手県　さとしさん：ひょっとするとそうかもしれ……。

◀愛媛県　tkeさん：ちゃんと代わりになりますよ。

◀埼玉県　toricoさん：LDBOXは出てます。設定はOKなんですがねぇ。

◀東京都　ヘルカオスさん：あまりに危ないモノはナイナイしちゃいましょう。

◀山形県　睡蓮さん：ガンはギターに早変わり？

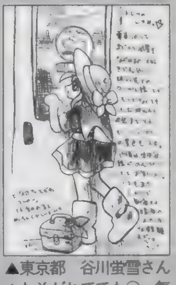
◀岡山県　樹宮匡平さん：マイナーでも人気は高いです。バレットやシドの立場は……トホホ。

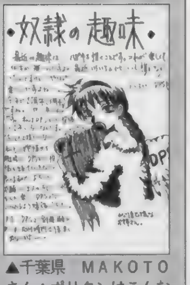
◀和歌山県　カエる44さん：ひとつひとつコツコツと行きましょう。

◀秋田県　市藤にたかさん：新作、新キャラ本当にいないんですかねぇ……。

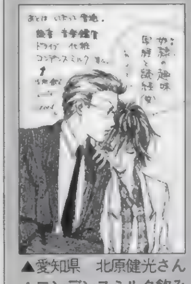
奴隷の趣味

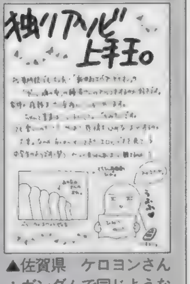
趣味の世界がこんなに奥の深いモノだとは知りませんでした。どうもしゅみません。「山田くん！　座布団全部とっちまいな」「はーい」ってくらい趣味でメロメロ。貴方の趣味は？　（魔）


▲東京都　谷川蛍雪さん：たそがれてても○。気分良さそうです。

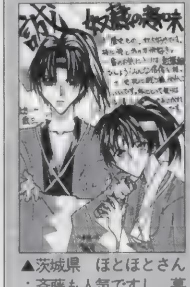


▲千葉県　MAKOTOさん：ポリタンはこんなに大人しくないです。


▲愛知県　北原健光さん：コンデンスミルク飲みは……濃いですね。



▲佐賀県　ケロヨンさん：ガンダムで同じような光景を見ました。



▲茨城県　ほとほとさん：斉藤も人気ですし。幕末ゲーム出ないですかね。

▲三重県　いちむらはとりさん：命がけで……気をつけてくださいね。

「あまりわかってもらえないことが多いんですけど、私は変な匂いが好きです。例えば、電車のブレーキがかかるときのゴムの焼ける匂いとか、ものスゴク埃が積もった廃虚なんかのかび臭い匂いとか、消毒薬の匂いとか。まあ、だからといってウ○コの匂いまで好きなワケじゃありません。良かったですね」長野県　マメさん：

なにが良かったのかわかりませんが(笑)、オレも匂いには敏感です。主に臭い系とかには弱いです。あと銀紙をムシャムシャ噛むのも不得意です。

「格闘家になるのが夢です。よく笑われますけど、マジです。まだ、学生の上、親に心配をかけるのがイヤなので実行に移してませんが、将来的には武者修行の旅に出る予定です。毎日、腹筋500×3セット等、体を鍛えてます」和歌山県　長石法将さん：

実際にKOFとか、闘神武闘会とかあったら楽しいんですけどねぇ（死んじゃうけど）。まあ、格闘や死闘で最強は誰かって結局分からないですもんね。異種格闘技戦ってどっちのルールでヤルかが問題だし、1対多数を得意としたり闇夜で不意打ちばかりの戦いの流派もあるだろうし。まあでもやっぱり銃持ってるヤツが強いのかなぁ？　ねえ。どう思います？

続技も可能です（画面端でなくても決まります）。ただし、この連続技もキャシイ、虎美以外には決まりにくい（というよりまず決まらない）ようです。説明が不十分だったらしく、ご迷惑をおかけしました。可莉奈の点については、ホヤへにそのうち説明させましょう（でも、アイツもう冷めてるからなぁ）。それでは、趙雲の攻略を。基本的な攻めパターンとしては、離れた位置からの竜旋陣（↙□・□）で近寄り、ガードされたら逆鱗昇（↓↙←□・□）で、当たったらそのまま竜旋陣鋒（竜旋陣のあと△）に切り換える。次は閃吼（→↓↘□）で浮かせたあとの追い打ちですが、一番攻撃力が高いのは円月輪鋒（←↙↓↘→□・□・□・□。最後の突きは出さない）のあと、もう一回閃吼というものです。閃吼のあとの円月輪鋒を当てるのは難しいです。円月輪鋒のコマンドの最後の→を長めに押してから（一歩、歩くような感じ）、□を押すといいでしょう。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

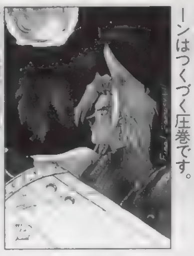
■うききくん：小樽まで連れてかれて、防波堤て北の海にバカヤローでした。いい修行になったね。バカ。

■さとちーくん：何を追い求めているのかがたまにわからないけど……結局女の子に帰るのがキミ。グフ。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き　最近疲れてる？　しかしAVセットが毎月増えてるね　スゴイ？

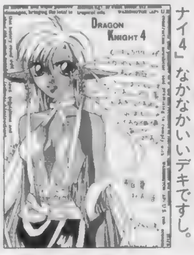
■平吉くん：秋葉原好き好き屋さん　職業：きち蔵。「トゥルーラブ」シールで元気倍増？　仕事しろ。

最後奴隷・問題です　今回の奴隷、漢字の「木」はいくつあったでしょう？　突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「木」答え（数字）と書いておいてください。正解者には良いマークを差し上げます



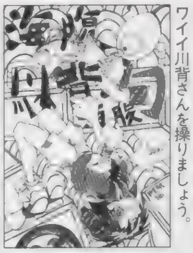
●◀広島県　DDTさん：命をかけて育てるマテリア？

◀東京都　神哉龍さん：ムービーシーンはつくづく圧巻です。



◀東京都　海川さんごさん：ガンガン感動しちゃって下さい。

◀島根県　稲葉みずほさん：「ドラナイ4」なかなかいいデキですし。

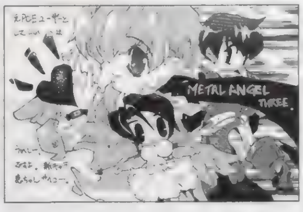


◀北海道　ベンジャミンさん：ケロピョンはケロピョンのようでした。

◀宮城県　忍丸さん：コツコツとカワイイ川背さんを操りましょう。

◀群馬県　おぼかたしのさん：まるでパフィないい感じ。

◀大阪府　しまのりうみさん：SFCの「III」でもいいです。



▶埼玉県　ANNA♥Kさん：いい感じです。このまま時が止まるかもしれない。

◀福井県　平野恭代さん：システムはPC版より練り込まれるでしょうし。きっと。期待しましょう。

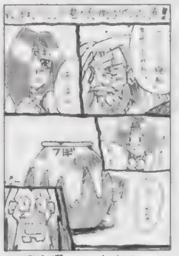
▲静岡県　えんぜるぼーいさん：だからだぁーって力強く言われても……。

▲愛知県　北原健光さん：おバカで良いゲームでしたよねぇ。

▲神奈川県　おれんぢさん：もっと下がるかもしれません。

▲滋賀県　ごぢうりさん：かなり怖いアニタさまです。トホホ。

▲広島県　たかたかさん：エフェクトなんかもイロイロなんでしょうねぇ。



▲兵庫県　1人さん：こんな娘だといいですよね。カワイイです。

▲大阪府　松尾由美さん：マイクは常に持ち歩くわけですね。

▲大阪府　カバ北くんさん：かなり誰だかわかりません（笑）。

▲福岡県　えびびさん：ボツを考えずハガキでGOなのです！

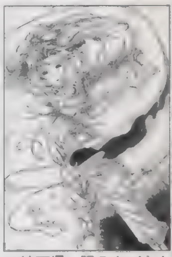
▲滋賀県　チハヤさん：今後もよろしくお願いします。します。

▲大阪府　KENさん：酷いことをいって心を傷つけるんでしょうか？

▲大阪府　砂之介さん：デキイイですから。これは買いなのです。

▲福岡県　とりおさん：みんな個性的ですよね。しかもわかりやすいです。

▲東京都　谷川蛍雪さん：Hゲーは厳しいです。PC98の最後の砦ですし。

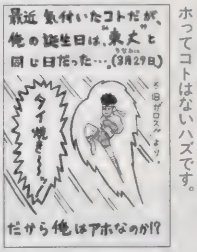


▲埼玉県　眠るカバさん：発売延期ですがその分期待しましょう。

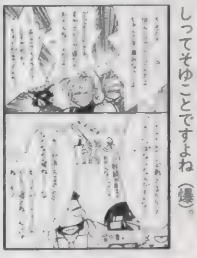
◀東京都　神哉龍さん：「タクティクスオウガ」みたいになるのでは（笑）？

◀大阪府　青山至さん：ちょっと楽しそうで逆にイヤです。特にデミトリが……。

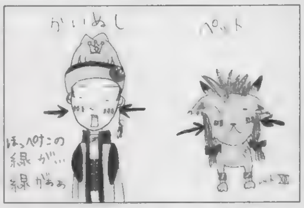
▲大阪府　タカハシヂュンさん：もっともっとタークスが、いや神羅カンパニーという会社がプレイヤーに絡んでも良かった？



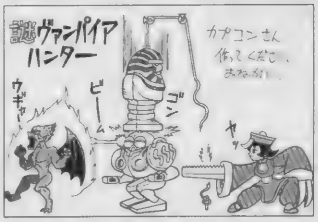
◀愛媛県　安倍茂樹さん：だからアホってコトはないハズです。



◀東京都　祥人さん：いかりっはなしってそゆことですよね（爆）。



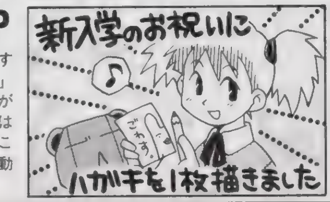
▶東京都　炭素分子さん：確かに似てます。でももしも逆だったら……ってそれもありな気がしてきました。

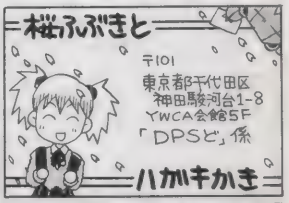


「あすかー20%」愛と感動の久美ちゃん攻略外伝・「三國無双」はみ出し攻略・趙子龍編……さて、趙雲の攻略を……と思ったのですが、東京都の天外魔境さんから質問のおハガキが来ましたので、それにお答えしましょう。久美ちゃん攻略・その14で紹介した連続技（飛び込み強→しゃがみ弱→しゃがみ強→ダッシュ強→リボンカッター）ができない、というものです。確かに入りにくい（キャシイや虎美といった身体の大きいキャラの方が入りやすいようです）ですが、一応できます。あとRーボタンで回避できるという点については、気づきませんでした。COM相手ならバッチリ決まります（苦しい言い訳）。もうひとつ、飛び込みから出すと最後のリボンカッターが決まりにくいので、慣れないうちは、しゃがみ弱から出すといいでしょう。その場合はしゃがみ弱→しゃがみ強→ダッシュ弱→しゃがみ強→リボンカッター（リボンスライサー）という連

どこでもハガキでいけるのか？

「今日も1枚も来なかったね……ハガキ」「そんなつらそうな顔をするんじゃない。来ないなら、ワシらでなんとかするんじゃぁ～い」そうして、ハガキ親子の世界珍道中80日間東京レクリエーションが始まりました。ある時は風呂屋のバンダイで、そしてまたある時はランボルギーニカウンタックでハガキを募集し続けました。「……こうして、DPSどにはハガキが来るようになったわけだ」「先生感動しました！」「うむ。この辺で今日の歴史の授業はおわりじゃ」





コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation 44号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（179ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、4月10日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]青の騎士ベルゼルガ物語 ②[特報]天空のエスカフローネ ③[特報]ガンダム ザ バトルマスター ④[特報]ロボ・ピット2 ⑤[特報]ラングリッサーⅠ・Ⅱ ⑥[巻頭]アーマード・コア ⑦[巻頭]エーベルージュ ⑧[巻頭]ダービースタリオン ⑨[巻頭]ＴＯＢＡＬ２ ⑩[特集]ファイナルファンタジーⅦ ⑪[攻略]ファイナルファンタジーⅣ ⑫[攻略]ブシドーブレード ⑬[攻略]悪魔城ドラキュラＸ ⑭[攻略]プリンセスメーカー ⑮[攻略]トゥームレイダース ⑯[攻略]ゼビウス３Ｄ／Ｇ＋ ⑰Nonstop！ ときめきメモリアル ⑱新作ソフトレビューthe DEEPER ⑲ビックリＰＳ新記録 ⑳４色奴隷 ㉑電撃プレイクエスチョン ㉒ウラワザデータベース ㉓[まんが]ザ・コンビニはじめて物語 ㉔電撃コラムス ㉕[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㉖読者プレゼント ㉗[RPG]ＦＦタクティクス ㉘[RPG]サガ フロンティア ㉙新作ソフトステーション ㉚ＮＥＸＴ ＷＡＶＥ？ ㉛電撃ランキングステーション ㉜ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㉝東京ゲームショウ特集 ㉞電撃ＮＥＷＳ ＳＴＡＴＩＯＮ ㉟新作ソフトスケジュール ㊱[とじこみ付録]メモリーカードシールEXTRA

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ238〜239のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション ⑤ハイパーＰＳリミックス ⑥ＴＥＣＨ ＰＳ

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①２個目の純正コントローラ ②ＳＣＥ製以外のコントローラ ③アナログジョイスティック ④アナログでないジョイスティック ⑤ハイパーブラスター ⑥対戦ケーブル ⑦マウス ⑧ネジコン ⑨マルチタップ ⑩SANKYO N・ASUKA ⑪ハンドル型コントローラ

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買う ③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO 64 ④３ＤＯ ⑤PC-FX ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰たまごっち ⑱その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【19】電撃プレイステーション44号をどこで購入しましたか。

①書店 ②コンビニエンスストア ③その他

【20】電撃プレイステーション44号への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.42

1.ときめきメモリアル クリアファイル＆テレカセット
大平譲之（香川県）薬師夏子（千葉県）坂根幸則（大阪府）瀬高真由美（埼玉県）風間元春（東京都）

2.ときめきメモリアル 声優サインポスター
若林博士（大分県）長谷川健治（静岡県）大丸敦志（北海道）

3.ときめきメモリアル 声優サイン限定版・美樹原
川崎夏美（茨城県）

4.ときめきメモリアル 声優サイン画面写真Ａ
山崎克弘（山梨県）浜渦元規（京都府）山下剛之（埼玉県）荒川新太郎（京都府）安部元史（徳島県）

5.ときめきメモリアル 声優サイン画面写真Ｂ
厚海健一（埼玉県）平沢弘光（東京都）阿智克成（愛知県）山本学（大阪府）市塚潤治（栃木県）

6.闘神伝3 メダルキーホルダー金銀セット
松田明（大阪府）佐藤正俊（埼玉県）十亀健太（三重県）黒田尚考（栃木県）菅原幸（茨城県）丸山貴弘（栃木県）保谷努（東京都）代永誠（神奈川県）佐藤友紀（愛知県）宗田洋竜（静岡県）柴田由夏（兵庫県）斉藤守（群馬県）小場将智（岩手県）吉武広貴（大阪府）飯嶋貴（埼玉県）小俣直子（山梨県）山本晃士（滋賀県）後閑祐一（群馬県）居細工高人（大阪府）丸本晋也（広島県）

7.プリンセスメーカー 4枚組ハンカチセット
川北ななえ（大阪府）伊手かおり（愛知県）平石秀隆（大阪府）

8.ファイターステックＶジュニア
穂坂えり（神奈川県）石川晶子（東京都）石田裕一（三重県）

9.ＰＳソフト ドラゴンナイト４
佐竹里江子（埼玉県）渡辺奈津美（千葉県）渡康仁（滋賀県）

10.ＰＳソフト 三國無双
酒巻譲（徳島県）池沢源治（奈良県）北野綾（広島県）

11.ＰＳソフト ナージュリーブル
石田和弘（長野県）松岡悠也（三重県）中本友子（京都府）財津直美（愛知県）山市雪恵（東京都）

12.ＰＳソフト マクロスＶＦ－Ｘ
郷間武（栃木県）梅香路健（大阪府）菊池麻紀（新潟県）

メモリーカードシール コピーライト

©TAKARA 1997 ©TAMSOFT 1997 イラスト／ことぶきつかさ ©㈱ナムコ イラスト／さいとうつかさ ©1997 Family Soft Co.,Ltd. ©1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.イラスト／石田敦子 ©PLEX ©BANDAI・MARS 1997 ©1997 KOEI CO.,LTD. ©ASTEC 21 ©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©1996 ASCII ©Rodney A. Greenblat / Interlink ©1997 Sony Computer Entertainment Inc. under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.イラスト／赤井孝美 ©Starlight Marry/Media Works Inc.©1997 Riverhillsoft inc. ©FUJITSU 1996 REPROGRAM ©TAKARA 1996 ©日本クリエイト ©XING/GREAT 1996 協力：SSK ©1997 スクウェア キャラクター／野村哲也 ©1991/1997 スクウェア イラスト／天野喜考 ©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. イラスト／新潟県 りるひな／東京都 ヘルカオス／祥人／Ｃ次郎／伊藤勇太／猫有馬／七瀬葵／岩瀬さとみ

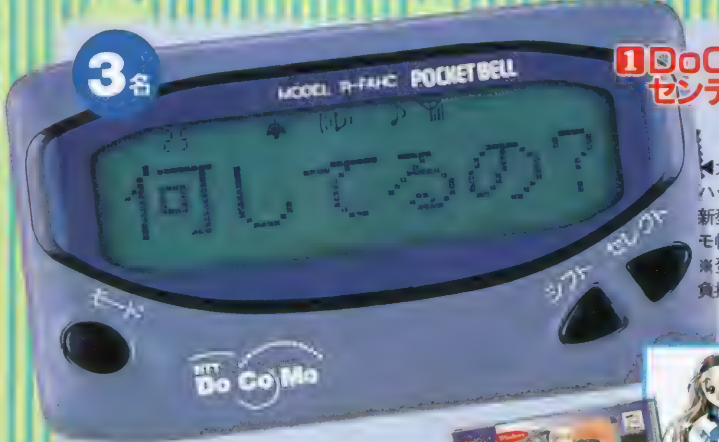
DPS読者プレゼント

電撃Play Station 44号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.46（4月25日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。



3名

1 DoCoMoポケベル センティーネクストA11
（提供：DoCoMo）

◀大きめのディスプレイで、ハッキリ文字が表示される最新型ポケベルを3名様に。メモ帳などの機能も超充実!!
※登録料、通話料は当選者の負担となります。

5名

2『ヒロイン・ドリーム』イラストコレクション for Windows
（提供：アニマック）

▲超人気のアイドル育成ＳＬＧの原画を集めたCD-ROMイラスト集。キミの知らないイラストも多数!!

◀▼"ドリキン"土屋圭市がＰＳに帰ってくる！　だから体験版をプレゼント!!

3『首都高バトルR』ハイライト版
（提供：元気）

10名

1名

◀関根明子さんの心のこもったメッセージも入っているぞ。世界でただ１人の幸福者へ!!

4『ときめきメモリアル ～forever with you～』関根明子さん（如月未緒役）直筆サイン入り限定盤

5名

◀▼この如月さんとおなじく、穏やかな印象の関根さん。インタビューも必見だ！　114ページからの

5名

『ときめきメモリアル ～forever with you～』関根明子さん直筆サイン入り画面写真（5、6の2種類）

▼如月さんと言えば、やっぱりコレっきゃない!!

7 関根明子さん直筆サイン入り『ゲーテ詩集』4巻セット

1名

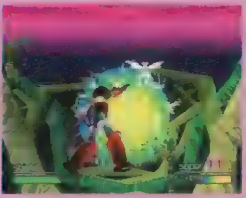
PSソフト

各3名

さまざまなジャンルから、注目のイチ押しタイトルをピックアップしたぞ。さあ、どれ!?

8 ナムコミュージアム VOL.5

▶同シリーズのなかでもっとも粒の揃った今回の『VOL.5』。もちろん移植度も文句ナシ!!
（提供：ナムコ）



9 スーパーロボット シューティング

◀リアル頭身で登場するスーパーロボットたちのド迫力ＳＴＧ。ロボットファンは感涙…。
（提供：バンプレスト）

10 新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク

▶数々の楽しいオプションで構成された『ロボット大戦』ファンのための１本。必携!!
（提供：バンプレスト）

11 ドキドキ プリティリーグ

◀単なるギャルゲーにとどまらず、野球へのこだわりも相当なもの。熱血＆プリティな作品。
（提供：エクシングエンタテイメント）

12 甲子園Ⅴ

▶春のセンバツを観て熱くなっているキミにオススメ。リアルなグラフィックや投球エディットなども話題だぞ。
（提供：魔法株式会社）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめ、ご了承ください。

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション　プレゼント
Vol.44係

〒				－			ここにはなにも 書かないでください→
住所	都道 府県						
							TEL　（　　）

氏名	ふりがな 男・女	生年月日	年（西暦） 19	月	日

職業	1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3 8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生 13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】		【2】		【3】	
【4】		【5】		【6】	
【7】					
【8】					
【9】				【10】	
【11】					
【12】		時期または理由			
【13】				【14】	
【15】					
【16】				【17】	
【18】		【19】			
【20】					

キリトリ線

SEGA SATURN
仲間の数だけ、HAPPY
悠久幻想曲
ゆう きゅう げん そう きょく

PlayStation
がある。
そりゃまぁ、たまにはケンカもするだろうけど、結局たよりになるのは、
気の合う楽しい仲間だよね　一人じゃできないことも、みんなでやればうまくいくじゃない
大切なのは、どれだけステキな関係が築けるかってこと。
さ、大勢の仲間に囲まれて、ステキな時間をすごそうよ
東京ゲームショウ出展決定！
メディアワークスブースで「悠久幻想曲」を体験しよう！
セガサターン版 7月18日 発売予定
プレイステーション版 8月8日 発売予定
予価 各5,800円（税別）
TOKYO GAME SHOW
東京ゲームショウ'97春
会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東ホール1.2.3.
●入場料：当日・1,000円(税込)／前売・800円(税込) ※小学生以下無料
●1997年4月
5日(土)・6日(日) 〈午前10時より午後5時〉
●主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
●後援：通商産業省
●特別協賛：NTT
首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中！
●お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局03-3246-6053
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks co.jp/
© Starlight Marry／Media Works Inc.
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
Genki
首都高バトルR
このRは熱すぎるぜ。
今度は大阪環状・大阪湾岸も追加！
大阪環状線
COURSE SELECT
1997 4.25 ON SALE!
SLPS 00828 標準価格 ¥5,800（税別）
オリジナルゲームサウンドトラック
Endless Highway／D/FORCE
Endless Highway/A torrent of lights/Battle Revolution/
Endless Highway オリジナル・カラオケ／全4曲収録
PSCR-9106 ¥1,300(税込) 初回限定のみ
発売元 元気株式会社 〒169 東京都新宿区大久保2-4-12新宿ラムダックスビル5F TEL.03-3200-3800（ユーザーサポート）
GENKIホームページ http://WWW.genki.co.jp ©1997 GENKI

首都高バトルR
最速大会開催中!!
豪華商品がもらえる!
参加賞として
『首都高バトルR』
特製ステッカー
がもらえます。▼
首都高バトルR
このPOPが置かれている販売店でイベント開催中です。
このRは熱すぎるぜ。
首都高バトルR
全420店で開催中!
▼開催日時・参加方法など、詳しくは下記の大会実施各店にお問い合わせください。
首都高バトル
ザ・ベスト
3.28発売
¥2,800
PlayStation the Best
首都高バトル

The Future Is Now
SNK
TOKYO GAMESHOW '97 SPRING
SNKは「東京ゲームショウ '97春」に出展します。
PlayStation
ゲームでしか会えないヒーローがいる。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96プレイステーションで開催!!
You are the king of fighters.
THE KING OF FIGHTERS '96
今春発売予定/価格未定
PlayStation the Best
リアルバウト餓狼伝説、プレイステーションでさらに充実!!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
3月28日発売予定! 価格2,800円(税別)
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
好評発売中! 価格2,800円(税別)
©SNK 1995
リアルバウト餓狼伝説
好評発売中! 価格5,800円(税別)
©SNK 1995
インターネットで最新情報
http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ
SNKテレフォンサービス
[AM9:00~PM5:00]

SNK
TOKYO GAMESHOW '97 SPRING
SNKは「東京ゲームショウ'97春」に出展します。
SEGASATURN
PlayStation
平成のサムライ現る。
何者にも侍られず、何者にも媚びない。
信ずるものは、手にした刀と己自身。
それが、サムライ。
自らの命と誇りをかけて戦った彼らの時代に、
今すべての旅人たちを誘う。
そこにはきっと、冒険の旅が待っている。
真説サムライスピリッツ武士道烈伝。
今日からキミは、サムライになる。
サムライRPG、誕生。
真説サムライスピリッツ
武士道烈伝
サムライRPG
ネオジオCD版 6月27日発売
NEO·GEO CD
セガサターン版・プレイステーション版ともに
6月27日発売予定/価格6,800円(税別)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
◆NEOGEOはSNKの商標です
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
©1997 SNK·フジテレビ·ASATSU

PlayStation

T&E SOFT

4人で一緒にプレイできるロールプレイングって?

ブレイズ アンド ブレイド

Blaze & Blade

~Eternal Quest~

【東京ゲームショー'97春 ブースNo.B-43】

東京ゲームショウ'97春

会場:東京ビッグサイト(東京国際展示場)東ホール1.2.3.

●入場料:当日・1,000円(税込)/前売・800円(税込) ※小学生以下無料

●1997年4月
5日(土)・6日(日)〈午前10時より午後5時〉

●主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)

●後援:通商産業省

●特別協賛:NTT

首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中!

●お問い合わせ:東京ゲームショウイベント事務局03-3246-6053

COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION

株式会社ティーアンドイーソフト

新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500

"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

GoGoRPG
レッツゴー
電撃PSはRPGの味方です
期待の新作はやはり
RPG！　今回も、
ファンにはたまらな
い情報満載なのです
RPGなら電撃PS
ソレが真実です
FFタクティクス
サガ フロンティア

最新情報満載 徹底紹介 第5弾

陰陽士

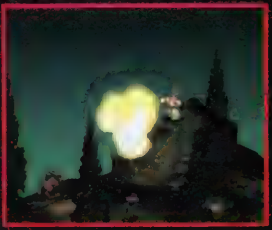
万物生成の原理を司る異能の術使い

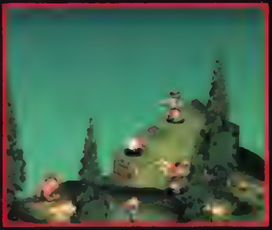
Augur

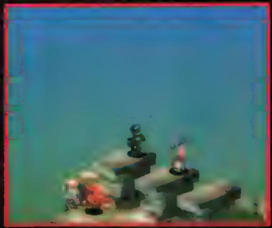
シリーズ初登場のジョブとして、存在は知られていたものの、能力は一切不明だった陰陽士。その神秘のベールがついに解き明かされた!! 陰陽士とは、名前の通り、万物生成の根源といわれる陰と陽の仕組みに精通した特異な術者のこと。かつては占い師として権力者に重用されたこともあるとか。彼らが用いるアビリティは、肉体や精神のパワーバランスに影響を与え、ステータスやパラメータを変化させるものが多い。

狐鶏鼠

読みは「こけいそ」。敵のブレイブポイント（勇気を表すパラメータ）を下げる術である。ブレイブポイントが低下しすぎたキャラクターは、"チキン"状態となり、一切の戦闘行動を拒否してマップの端の方へと逃げてしまう。屈強の戦士が文字通りチキン（鶏）の姿に変化する様子は実にユーモラスだ。







読みは「ふじょうがいし」。名前からも想像できるかも知れないが、敵を"アンデッド"状態に変化させる術である。アンデッドとなったキャラクターは、回復魔法やポーションなどでダメージを受けるようになってしまう。長期戦が想定される相手に対しては、かなり役立ちそうな術といえるだろう。

腐生骸屍

FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー タクテ

©スクウエア

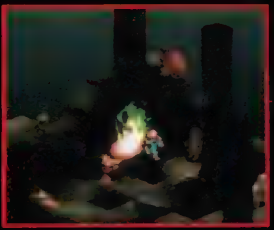
風水士

地形の神秘力を目覚めさせる

土地に起因する吉凶の理論を極めた戦士。自らの立つ地形が潜在的に備えている神秘力を目覚めさせることで、ＭＰを消費せずに魔法に似たような効果を引き起こす。多彩なフィールドが用意されている『ＦＦＴ』では、従来のシリーズ以上の活躍が期待できるかも。また、風水士の地形攻撃（風水術）の多くは、ＨＰへのダメージに加えてステータス障害を与える点も見逃せない要素である。

蔦地獄

草地などで、敵の足元に魔法の蔦を急速に成長させ、それをからみつかせることでダメージを与える。さらに、からんだ蔦は敵の時間の流れを止め、行動不能に陥れる。

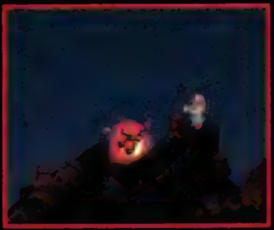


砂嵐

名前が示す通り、砂漠地帯などで砂嵐を敵の周囲に巻き起こすことでダメージを与える技。また、濃密な砂塵によって敵の視界を塞き、"暗闇"状態に追い込むことができる。

極地地震

ターゲットの足元に直下型地震を引き起こし、その周囲にいる敵すべてにダメージを与える。さらに突然の地震に見舞われた敵は、恐怖のあまり"混乱"状態に陥ってしまう。



TACTICS™

イクス

従来のシリーズとは一線を画する個性的なシステムと、ダイナミックに展開する４Ｄバトル、そして硬派なストーリー展開。「ＦＦ」シリーズに新たな流れを刻む作品として、従来からのファンはもとより、シミュレーションファンからも熱い注目を受けている『ＦＦＴ』。今回も最新情報満載でお届けしよう。

ファイナルファンタジータクティクス

ジャンル	4DバトルRPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	5月下旬予定		

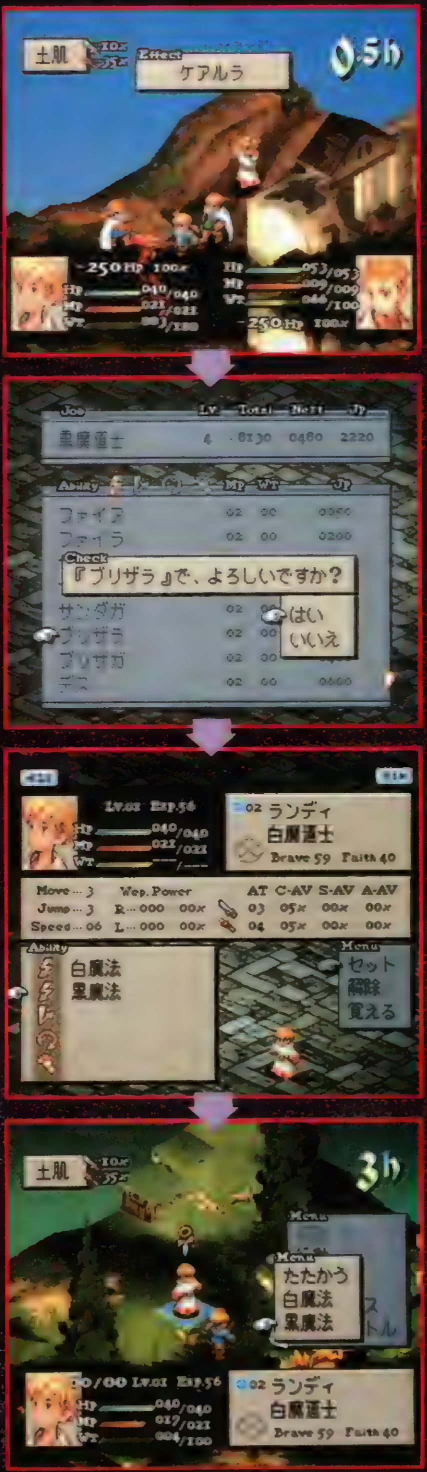
System

ゲームシステム

アビリティを手に入れるための3つの方法を完全ガイド!

シリーズ最多のアビリティが登場する『FFT』では、そのシステムもこれまでの作品とはひと味違う。さらにアビリティの入手方法も3種に増加。これは奥が深い!!

以前にも紹介したように、『FFT』ではアクション、リアクション、サポート、そしてムーブの4種のアビリティが用意されている。そして基本的にあらゆるジョブが、それぞれのアビリティを1種ずつつけることが可能。また、黒魔道士には黒魔法といった具合に、各ジョブ固有のアクションアビリティ（基本技）が存在するため、どのキャラクターも合計5つのアビリティを駆使できることになる。ちなみに、アビリティの組み合わせは完全にプレイヤーの自由。つまり同じジョブでも、プレイヤーによっては、まったく異なったキャラになる可能性があるのだ。黒魔法を使える白魔道士や、その逆なども、もちろん可能。プレイヤーの考えそのままのメンバー構成が作れるなど、自分なりのプレイができるのが楽しい。

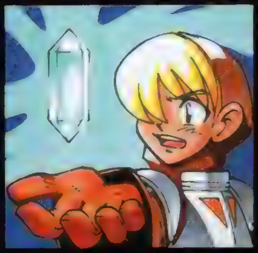


★ジョブポイントの交換

戦闘によって蓄積されるJP（ジョブポイント）と引き換えに、アビリティを覚える。とうぜん上級のアビリティほど多くのJPが必要になるわけだが、どのアビリティから覚えるかはプレイヤーの自由。つまりJPを温存しておいて、いきなり強力なアビリティを覚えることも可能なのだ。この選択の仕方の善しあしがバトルの難易度を大きく変える!?

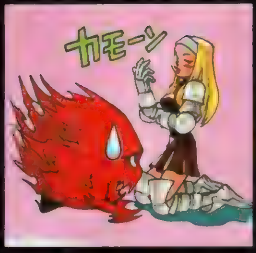
★クリスタルによる継承

『FFT』では、戦闘中に死亡したキャラクターは、基本的にクリスタルに変化する。このクリスタルを拾うと、クリスタルになったキャラやモンスターのアビリティを受け継ぐことができるのだ。ただし、すべてのアビリティが覚えられるわけではなく、あくまで拾ったキャラが習得可能なものに限られる。なお、アビリティを受け継ぐのに敵味方は問わない。



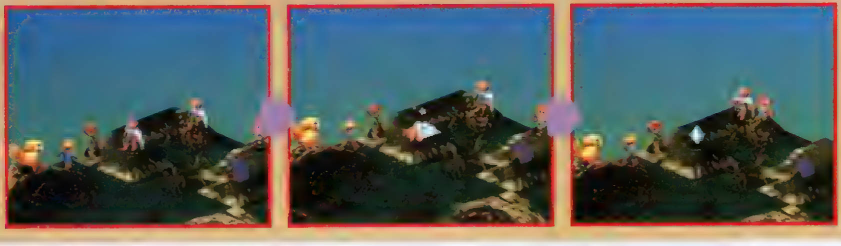
★ラーニングで覚える

敵の攻撃を受けた際に、そのアクションアビリティをラーニングすることも可能。これは従来のシリーズでも、一部のジョブやキャラが備えていた能力だが、今回はジョブを問わずにあらゆるキャラクターがラーニングできる点が大きく違う。ちなみに覚えられる確率はアビリティによって変化する。貴重なアビリティを覚えるには、運も重要な要素なのかも。



ワンポイントガイド　戦闘不能とクリスタル

戦闘中に死んだキャラはクリスタルになるが、HPがゼロになった直後は“戦闘不能”状態がしばらく続く。この時点では魔法などで復活が可能。また、クリスタルになる時間はキャラ毎に異なる。



探索

一直線に進むだけがゲームじゃない！サブイベント"酒場の儲け話"もたっぷり!!

軍を率いて西へ東へ、イヴァリース全土を戦い歩くことになる主人公。だが、『FFT』はただ戦いに明け暮れるだけのゲームではない。お楽しみはまだまだあるぞ!!

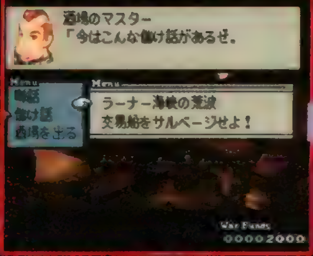
"白獅子"ラーグ公と"黒獅子"ゴルターナ公の覇権争いに端を発する"獅子戦争"。そしてこの争いを終結させ、新時代の王となった英雄ディリータ。異常とも思える彼の出世の陰には、いったい何があったのか？　歴史の闇に閉ざされた真実とは……。プレイヤーは、ディリータの幼馴染みのラムザとなって、歴史の流れに隠された真実を求め、イヴァリースを探索していくことになる。

探索の方法は従来のシリーズとは異なり、マップ上のポイントを指定していくシンプルなもの。道に迷ったりすることがなく、ストーリーとバトルに集中できるのが嬉しいところ。ちなみに、移動ポイントは町や城ばかりでなく、ダンジョンなども登場する。また、ポイントが町の場合は、そこにある酒場で噂話を聞いて情報収集したり、ショップで装備を整えたり、あるいは戦士斡旋所で戦力の補充をしたりといったことが可能である。さらに町の"酒場の儲け話"を筆頭に、移動ポイントによっては本筋のストーリーとは別の、サブイベントも豊富に用意されているらしい。一直線にストーリーの流れを追うだけではなく、自分なりの楽しみを見つけながらの冒険旅行が満喫できる。これも「FFT」の魅力の1つといえそうだ。

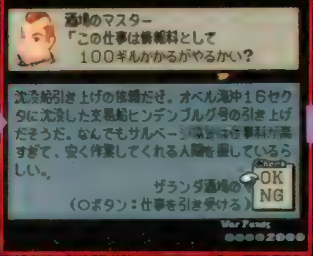
酒場の儲け話

多くの人々が集い、噂話に花を咲かせる町の酒場。ここではイヴァリースの人々を騒がせる事件の話題やゴシップ、そして裏の事情通の話など、さまざまな情報が入手できる。冒険を進めるためのヒントを得るには格好の場所である。だが、酒場のメリットはそれだけではない。酒場で語られる話の中には、冒険本筋とは違った"儲け話"も存在するのだ。

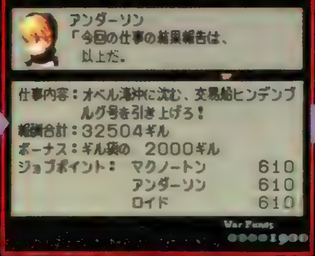
内容は沈没船の引き上げや財宝の探索といった大掛かりな仕事から、武術大会開催の知らせ、あるいはペット探しといったちょっとした仕事まで多種多彩。この"儲け話"の特徴は、プレイヤーが直接参加するのではなく、自軍のメンバーから派遣するキャラを選択するという点。うまくいくかどうかは、選んだキャラの能力次第。いわば宝くじのような感覚である。派遣されたキャラはその間別行動扱いで、本筋の冒険には参加できないが、成功すればお金にJP、さらには未知のアイテムが入手できる可能性も……。



▲まずは酒場のマスターが示す儲け話のリストの中から好みのものを選択する。



▲次に内容を確かめる。引き受ける場合は情報料を払い、派遣メンバーを決める。



▲すべてが終了したら金やJPなどの報酬が得られる。ただし失敗する場合も。

▲そのほかにも、運がいいときには珍しいアイテムが見つかることも……。

召喚

**異空間の生物・幻獣を呼び出し
その大いなる力を行使せよ!**

数ある魔法使い系ジョブの中でも、人気実力ともに頂点に位置するのが召喚士。強力な召喚獣の出現シーンは戦闘の大きな見せ場である。果たして今回の活躍はいかに。

召喚士

人知を超えた"力の化身"を精神力で操る驚異の術者

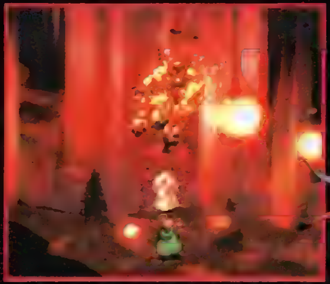
通常世界とは異なる物理法則を持つ異空間"幻界"に生息する、人知を超えた圧倒的な力を備えた生物・幻獣。その幻獣を自らの精神力を駆使して戦場に呼び出し、さまざまな奇跡を生み出す召喚魔法の使い手。もはやシリーズを語るうえで、欠かすことのできない存在といっていいだろう。また、イフリート、シヴァ、ラムウ、オーディン、それにバハムートといったお馴染みの召喚獣たちは、単に戦闘で頼もしいだけでなく、シリーズによってはストーリー上でも重要な役割を果たしてきている。今回は彼らに加え、従来のシリーズでは見られなかった召喚獣も数多く登場する予定。彼らとの出会いは、物語の幅をより大きく広げることになるかもしれない。

最強の竜王

バハムート

見る者を圧倒し、畏怖の念を抱かせる巨大な体躯に、あらゆる敵を焼き尽くす強力な炎のブレス"メガフレア"を備えるバハムート。竜族はもちろん、すべての幻獣たちの頂点に君臨する最強の存在である。従来から、その力を我が物とするためには、数多くの試練をくぐりぬけることが要求されてきた。逆に言えば、彼を使役することが、召喚士にとっての一流の証でもある。キミのもとでバハムートが活躍する日も近い。

彼の怒りは戦場を灼熱地獄と化す
イフリート



地獄の業火を自在に操る"火焔の魔神"。従来のシリーズでは、比較的早めに入手できることから、序盤から中盤にかけての全体攻撃の要ともいわれた召喚獣だ。中ボス戦でも重宝する。

ラムウ

外見は思慮深い老人そのものだが、内に秘めた力は人間を遥かに凌駕する。彼の杖から生み出される雷の破壊力は、天の裁きの名に相応しい。

味方に仇なす相手に天の裁きを!!

天馬に跨った最強の剣士。彼の振う大剣は、いかなる防御力、体力を持つ敵であろうとも、一撃の下に葬り去る。しつこいザコ相手には特に有効。

その剣はすべての敵を両断す!!
オーディン

大地を揺るがす屈強の巨人
タイタン

古来から大地を支える神として人々に知られてきたタイタン。その力は戦場全体に地震を引き起こし、地上にいる敵に大きなダメージを与える。

ここに目覚め、その炎はすべてを焼きつくす!

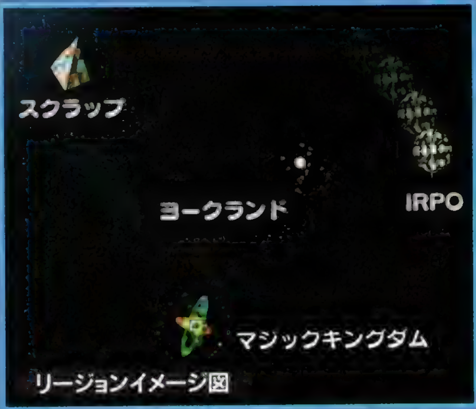
全リージョンとキャラの関係に大接近!

サガ フロンティア

『サガF』は、さまざまなリージョンという領域で構成された世界。そして主人公キャラ一人一人に個別の目的がある独創的なストーリー構成も話題となっている。リージョンとキャラクターの関係をおさらいし、最新画面とともに、その魅力に迫っていこう。

サガ フロンティア

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月11日		



リージョンイメージ図

▲[illegible]

リージョンの位置関係を知ろう

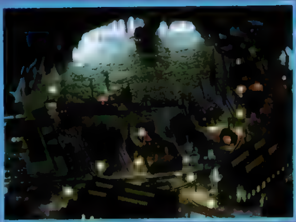
『サガF』の世界にあるリージョンは、大きく分ければ[illegible]

リージョン間の移動手段

リージョン間の移動には、さまざまな方法がある。[illegible]

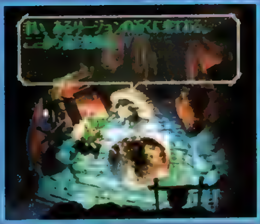
▼[illegible]

移動方法はさまざま



●定期船

◀[illegible]



●ワープ

◀[illegible]

▼[illegible]

ガベージシップ

キグナス

リージョンのしくみがわかった!

©スクウェア　イラストレーション／小林智美

Go Go RPG

サガ フロンティア

●古代より伝えられた魔術が支配するリージョン

マジックキングダム

マジックキングダムでは、双子は魔術士としての高い資質を持つが、同じ魔法を共有できないという掟があった。

ルージュ

ブルーと反対の行動を取り、彼もまた術の資質を高めていく。姿を現すのはいつの日か。

零姫

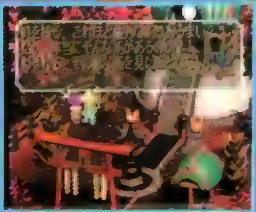
場の系統の術についての情報を持ち、ドゥヴァンの神社で巫女をしている。

血を分けた兄弟の宿命の闘い

双子として強い魔術の力を持って生まれたブルーとルージュは、片方を倒さなければ真の魔術の能力が得られないため、互いを倒すために宿命の闘い [illegible]

ブルー

生まれながらにして強力な魔術の力を持つブルー。しかし運命には逆らえず、ルージュを倒す旅へ…。



ドール

この世界の治安維持のために、さまざまなリージョンを股にかける。

フェイオン

タンザーというリージョンに住み、悪漢のノーマッドと対立している拳法の達人。

ありとあらゆる占い師が集い、術の情報を知ることができる所。ここには零姫もいて、場の系統術である時術と空術に関することを教えてくれる。

●術の情報が集まる占いの地ドゥヴァン

ドゥヴァン

●今まさに寿命が尽きようとしているリージョン

REGION

マーグメル

モンスターたちがたくさん住むマーグメルは、今しも崩壊の危機を迎えていた。再び平和が戻ることはあるのか。

▲モンスターには、変身する能力があるのだ

クーン

故郷の危機を救うため、二足歩行に姿を変えて旅だっていく。モンスター特有の能力を持つ。

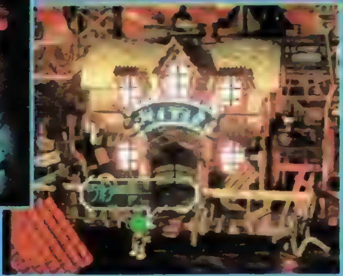
指輪の兄弟を巡る冒険

崩壊寸前のマーグメルを支えているのは、魔力のこもったただ一つのまもりの指輪。この指輪には「わが兄弟を集め、願いをかなえよ」と書いてあり、長老の命によりクーンは指輪の兄弟を集めるため、はじめての人間世界へと旅立つ。

リュート

リュート（楽器）の弾き語りと、素直で明るい性格が取り柄。仲間から慕われている。

●陽気なさすらいの吟遊詩人



メイレン

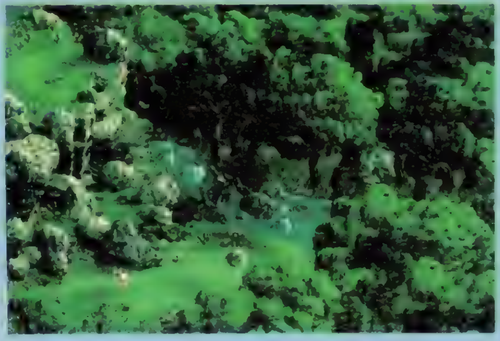
指輪の力のことに詳しい指輪研究家。クーンの手助けをしてくれる頼れる人物だ。

◀この館には誰か住んでいるのか？

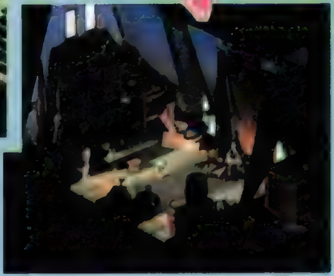
●古の王族の古墳が散在するリージョン

REGION

シュライク



古墳には「武王」と「賢王」のものがあり、シュライクの歴史に深く関わると言われている



▲館の中を探索すると、何か見つかるのだろうか？

オウミに住んでいる指輪収集家を訪ねると、迷宮を抜うためには、いくつかの指輪を集めなくてはいけないらしい。

REGION

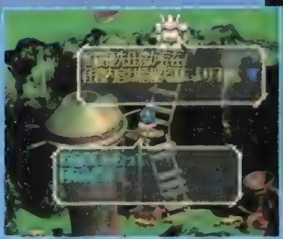
オウミ

●指輪の情報を求め、収集家の家を訪ねていく…

T260G編

失った記憶を取り戻すため旅立つ

タイムが掘り出したメカのコアを、機械に詳しいヌコおじさんがあり合わせのパーツで組み立てたメカ、それがT260Gだ。失われた彼の記憶（任務）とは、果たして何なのだろうか？



タイムが誘拐された

闇クズ鉄商カバレロの動きを最近にも掴んできたタイムだったが、ある日カバレロの手下にさらわれてしまう。ここでT260Gは、ゲンの力を借りてタイム救出へと向かう。

レオナルド
T260Gに興味を覚え、彼の研究を進めていくメカ技術者。重要な存在となる人物。

タイム
ボロに点在するクレーターの一つから、T260Gのコアを掘り出した。ローズの弟。

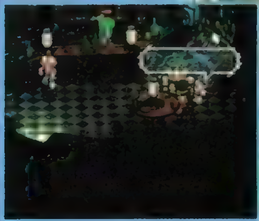
ローズ
弟のタイムと2人きりで暮らしているせいか、面倒見がよくしっかり者。ちょっと口うるさい？

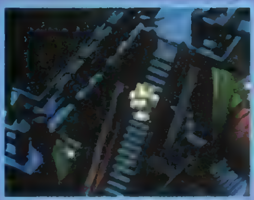
ボロ

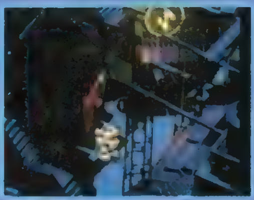
●クレーターが点在する、生命力みなぎる街

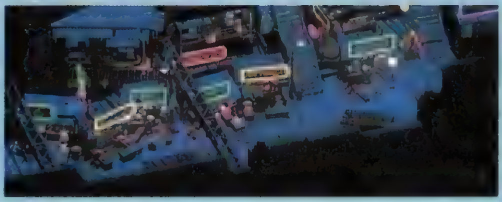
クレーターのような、窪地が点在するリージョン。ここの人たちは、そこから、掘り出される、さまざまなクズ鉄を売って生計を立てている。生命力たくましい人々が住む、活気のあるリージョンといえよう。

闇機場

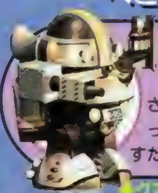




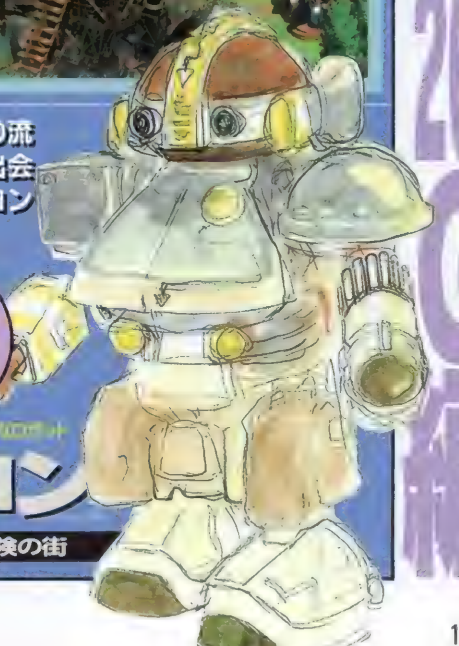




T260G編の物語の序盤の流れは、ボロでのタイムとの出会いから始まり、やがてクーロンへと広がっていく。



T260G
タイムによって掘り出されたメカ。忘れてしまった自分の任務を思い出すため、旅に出ていく。

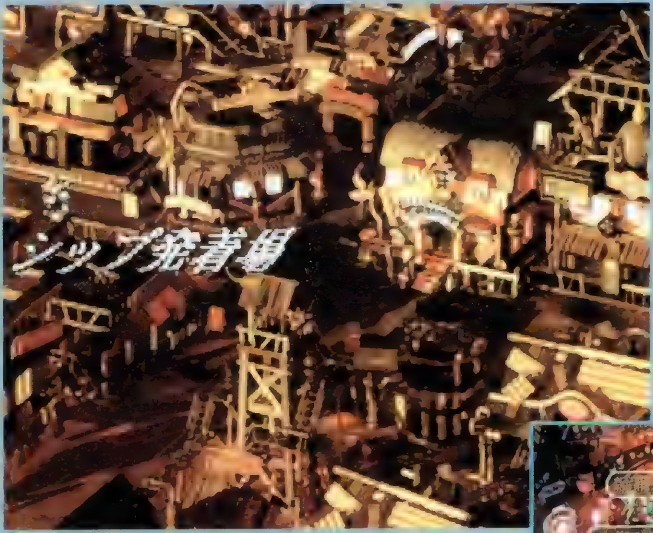


クーロン

●都会の裏側、そして混沌と危険の街

T260G編

リージョンはこの他にもまだまだあるのだ



●クズ鉄の中でたくましく生きる人々

REGION

スクラップ

さまざまなキャラが集うリージョン

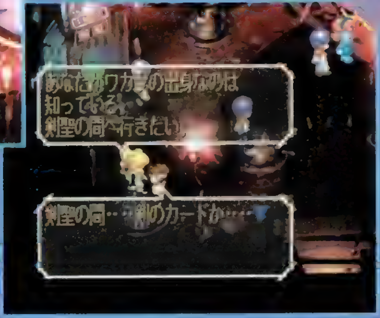
スクラップは今までも再三取り上げられてきたが、ここには仲間となるキャラクターが数多く集まってくるようだ。中でもゲンはほとんどの主人公に関わってくる。

酒場は出会いの場

◀[illegible]

リュートとの出会い

◀職もなくブラブラしてるリュートに会うと、勝手に仲間になる。

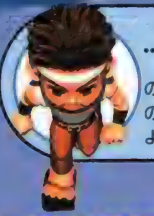


ゲンから重要な情報も聞ける！

▶[illegible]を探すブルー。ゲンとの出会いもキャラにより違う。

クーロンへの旅立ち

◀この地から、T260Gはクーロン行きのガベージシップに乗り込むことに。



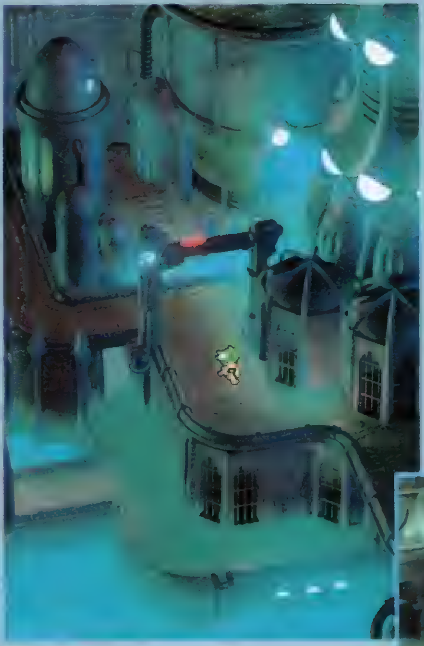
ゲン

酒と賭事が生きがいの人物。こういう人物の方が逆に頼りになるように思われる。

●エミリアはこの牢獄で何を思うのか？

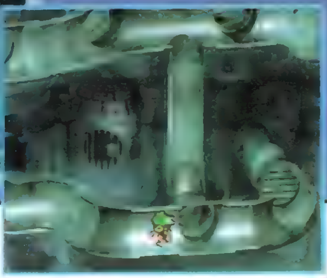
REGION

ディスペア

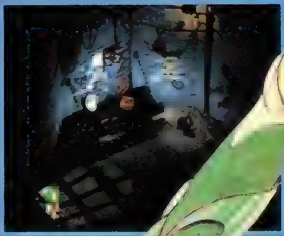


全体が監獄になっているリージョン

ここは投獄されたエミリアのスタート地点（リージョン）になるのだろうか。入り組んだパイプを利用し脱獄するのかどうかは不明だが、いずれにしても、このパイプがディスペアでの移動手段の一つとなっているようだ。



◀[illegible]で構成されている。



▲[illegible]

エミリア

婚約者を殺され、容疑者として投獄されるが、真犯人を捜すため脱獄を企てる。

●婚約者を殺された元トップモデル

Go Go RPG

サガ フロンティア

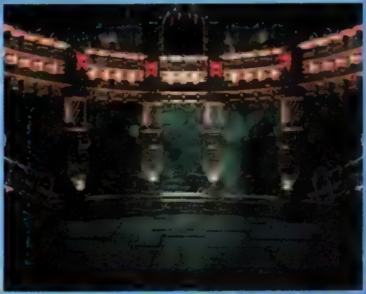
●秘められた財宝が静かに眠る未開の古代遺跡シンロウ

REGION

シンロウ

王宮のある未開の地

ヒンズー風の巨大な宮殿には、コロシアム（闘技場）があり、さまざまなリージョンから猛者が集まって武闘会が開かれる。またこのリージョンには、大規模な洞窟や遺跡があるため、調査隊を募集している。



▼[illegible]

回廊の向こうには何が？

洞窟や遺跡には秘宝や財宝が隠されている

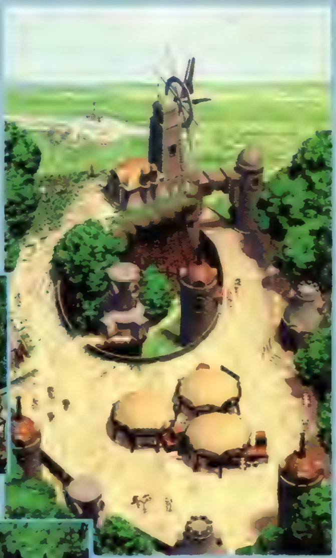
●酒造と農業が盛んな田舎風リージョンヨークランド

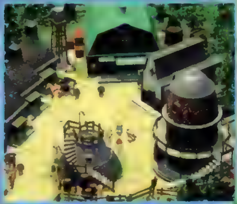
REGION

ヨークランド

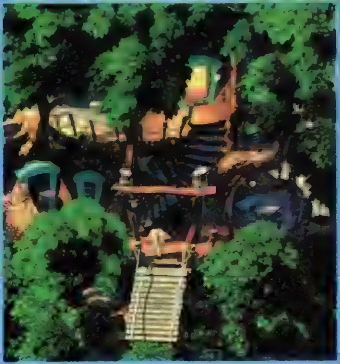
酒造蔵で情報収集

各種の酒蔵が建ち並ぶ酒造蔵では、情報を得るためには酒を飲む、というしきたりがあるようだ。そしてこのリージョンには、リュートとその仲間たちも暮らしている。





酒の香りが漂う酒蔵



リュートの家⬆

▲[illegible]されることになる。

◀ヨークランドにあるリュートの家。ここにはリュートとその仲間たちが住んでいるのだ。

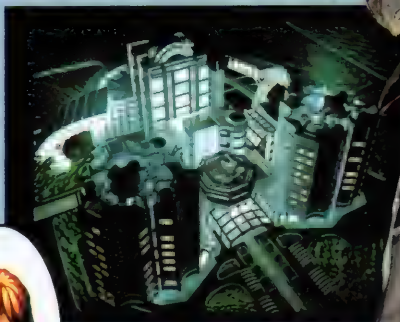
●リージョンを股にかけ、世界の平和を守る

REGION

IRPO

リージョンパトロール本部

各リージョンの治安維持のため構成された組織ＩＲＰＯ。ここでは盾のカードを入手する方法がわかるが、彼らに協力しなければならないようだ。



IRPO男性隊員

盾のルーンについて、重要なカギを握るキャラクター。果たしてどんな情報を持っているのだろうか。

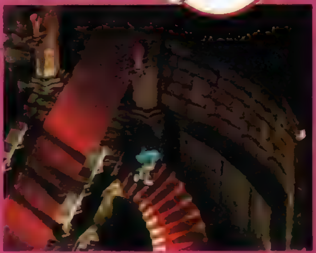
この２人は物語にどのように関わってくるのか？

ここで紹介している２人は、どのリージョンと関係があるのか、そしてどんな物語が彼らに展開されていくのか、まだ明かされていない。とくにサイレンスは妖魔としての特殊な能力を持ち、何か秘密があるように思われるのだが…。

レッド

▶[illegible]の組織「ブラッククロス」に立ち向かう正義のヒーロー

▼シンロウとレ[illegible]があるのか？



サイレンス

◀[illegible]を使いこな[illegible]の能力を吸[illegible]いるが、まだ謎に[illegible]

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Copyright © Artdink.

B賞
50名様
インテリア・ダーツ

B2サイズのコルクボード。

W（ダブル）チャンス＋1（プラスワン）キャンペーン

ファンなら当然!!
買って送って、
手に入れよう。

プレイステーション版「タクティクス オウガ」を
お買い上げいただいた方だけに、抽選で豪華賞品をプレゼント。

応募方法など、詳しくは商品パッケージ内の「キャンペーンのお知らせ」をご覧ください。

ダブルチャンス賞
1,000名様
タクティクス キーホルダー

革とメタルが
シブいデザイン。

[プラスワンに挑戦しよう]

レアアイテム"ファイアクレスト"を
ゲットした方に抽選でプレゼント。

ファイアクレスト賞
500名様
ランスロット オルゴール

ゲームシーンで流れた曲を奏でる。
メモリーカード入れとしても
ご使用できます。

※賞品のデザイン、仕様については若干変更される場合があります。
※当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

PlayStation™

絶賛発売中

伝説のオウガバトル
シミュレーションRPG

標準価格5,800円（税抜）

公式ガイドブック

ファン必携!アイテムの入手方法や
マップの攻略方法満載。
これでオウガバトルシリーズがます
ます堪能できる。

好評発売中
伝説のオウガバトル 公式ガイドブック
定価1,650円（税込）

今春発売予定
タクティクス オウガ 公式ガイドブック
ソフトと同時発売予定

発売元：株式会社ゼスト 出版事業部
TEL:03-5543-0616

音楽CD発売中
「Ogre～GRAND REPEAT～」
定価3,000円（税込）
発売元：(株)データム・ポリスター DPCX-5081

**カルネージハートファンに特報!!
東京ゲームショウ'97春で
キミの挑戦を待つ!!**

キミの自慢の機体データを持ってきて、
アートディンクが用意した
データと対戦させよう。
勝利者は記念品がもらえるぞ。
さらに、カルネージハートの
NEWバージョンも出展される予定だ。
おたのしみに!!

東京ゲームショウ'97春 TOKYO GAME SHOW
1997年4月5日(土)～6日(日)
会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東ホール1.2.3

アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp.
※ワールドゲームコレクションとはアートディンクのプロデュースによる国内外の秀作ゲームシリーズです。

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク

PlayStation
話題のRPGが、
ロールプレイングゲーム
97年夏発売予定
価格未定
アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ

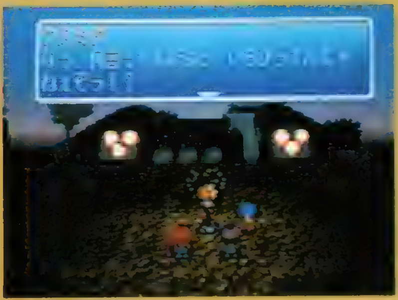
その姿を表す…！

木村明広による美しいビジュアル

物語の要所要所には、ビジュアルシーンが用意されていて物語をさらに盛り上げてくれる。豪華声優陣も起用予定！

キャラクターの表情も豊か

フィールドキャラの表情も様々な動きを見せるぞ！



フィールドは3D視点で表示

ポリゴンを駆使したフィールドをクスミダ達が駆け巡る

多彩な技とスピード感あふれる戦闘

武器による通常攻撃から香華術などキャラ独自の攻撃で見どころがいっぱい！

RS 株式会社 ライトスタッフ

〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131

ユーザーテレフォン：03-3772-5073（ライトスタッフの最新情報をお知らせしています）

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

アルナムの翼体験版付きBOOK

センチュリーより980円にて好評発売中！

アルナムの翼－序章－彼方へのはばたき

臼木照晶著

角川スニーカー文庫より536円にて好評発売中！

東京ゲームショウ'97春

TOKYO GAMESHOW 1997 SPRING

●1997年4月

5日（土）・6日（日）

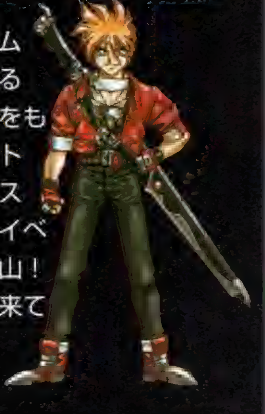
〈午前10時より午後5時〉

首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中！

会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東ホール1.2.3.

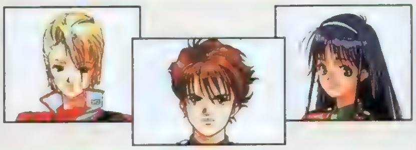
- 入場料：当日・1,000円（税込）／前売・800円（税込）
  ※小学生以下無料
- 主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
- 後援：通商産業省
- 特別協賛：NTT
- お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局03-3246-6053

当日、アルナムの世界を感じる**ホロスペック**をもらおう！ライトスタッフブースでは、様々なイベントで盛り沢山！ぜひ、遊びに来て下さいね。

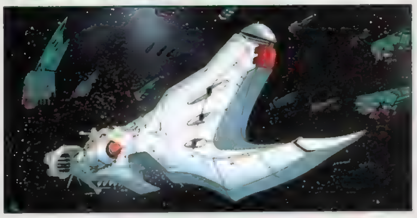


PlayStation
マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation用ゲームソフト
覚悟のススメ
'97年3月28日発売
¥5,800(税別)
君の零式で外道に因果を極めろ!
覚悟のススメ
原作：山口貴由（秋田書店　少年チャンピオンコミックス）© 山口貴由／秋田書店・ビックウエスト 1996 ©1997 TOMY
【キャスト】零・覚悟／山寺宏一　霞・散／緒方恵美　罪子／堀江美都子　雹・朧／柴田秀勝
知久／藤本譲　血觸郎／千葉繁　ボルト／安井邦彦
1ボタン必殺技システム搭載!
あの超絶劇画がCDドラマ、OVAに続き3D対戦格闘ゲームとしてプレイステーションに登場!
ゲームソフトについているアンケートはがきにお答え頂いた方の中から抽選で100名様にOVAのセル画をプレゼント（応募締切:4月末日の消印まで有効。当選は商品の発送をもってかえさせて頂きます。）
お問い合わせは、(株)トミー ゲームソフト事業室までTEL03-3693-8665
●お問い合わせ時間:月～金10～17時まで(祝・祭日除く)インターネットホームページアドレス:http://www.dir.co.jp/tomy
コミックス全11巻発売中（秋田書店）
CDシネマ全3巻、
OVA全2巻発売中
(ビクターエンタテインメント)
TOMY
株式会社トミー ゲームソフト事業室
〒124-71東京都葛飾区立石 7-9-10

キャラクターデザイン
美樹本晴彦



メカデザイン
松本零士



■アドベンチャーシーンは、豪華声優陣によるフルボイスにパワーアップ。

【CAST】	國府田マリ子	林延年
緑川光	根谷美智子	堀内賢雄
椎名へきる	森川智之	深見梨加 他

■3Dポリゴンによる大迫力の艦隊戦には、新システムR・C・M（ランダムチットムーブ）を導入。

■文化放送「浅田葉子のグラムス レディオナイト」にて、ラジオドラマ「クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～」好評ON AIR中!!（毎週水曜日PM9:00～）

■クォヴァディス サウンドファイル、wea japanより4月10日発売決定!

■「クォヴァディス」ドラマCD（全6巻）、好評発売中!!

"PS" マークおよび "Play Station" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です

1997.4.18 ON SALE

¥5,800（税別）

©GLAMS.INC.1995 1997

グラムスは、スタッフを募集しています。

●職種:①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④ゲームクリエーター
●資格:高卒以上30歳位迄、①ゲーム業界での実務経験者、②③2DCG、3DCGの制作経験者 ④実務経験者
●応募方法:履歴書（写真貼付）及び職務経歴書を下記宛ご郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／下記住所の人事部D係宛。 ※お問い合わせ先:人事部 TEL.03-3224-3131 担当／横山、吉原
グラムス株式会社 〒106 東京都港区六本木3-5-27 六本木山田ビル3F

GLAMS,INC.

PlayStation
海中浮遊空間の、
圧倒的な
リアリティ。
いざ、
潜水艦を操り、
謎の深海へ。
これぞ潜水艇の浮遊感覚!!
コックピットビューへの切り替えもでき、臨場感は最高!!
海はお宝でいっぱいだ!!
海底には、さまざまなアイテムが眠っています。この宝物やアイテムは、お金に換えることができます。トレジャーハンティングでお金をもうけて、
新立体空間、今度は超深海へ!!
迫力満点、手に汗握る潜水艇バトル!!
「海洋惑星」では水中での移動が最も有効。だから軍隊や海賊もみんな潜水艦です。ホーミング魚雷やデコイを使った潜水艦ならではの戦闘も迫力満点!!
DEEP SEA ADVENTURE
海底宮パンタラッサの謎
発売中 価格:6,800円(税込) CD-ROM2枚組
あそびは文化 タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO.,LTD.1997
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA

新作●ソフトステーション Soft Station

「東京ゲームショウ'97春」を考察……①ショウのために各メーカーの開発は現在フル回転中。②初公開のタイトルもあるらしい……ということは、これからは新作情報がドドドドドッてワケだ!! 今回を含め、今後もこのコーナーは要チェックだぞ。

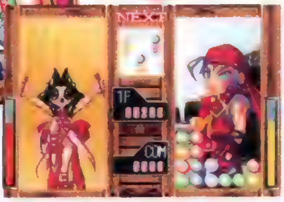
VOL.44

パズルアリーナ闘神伝

人気対戦格闘『闘神伝』シリーズのキャラがパズルで対戦！
頭脳を武器に連鎖&必殺技&ソウルボム技で勝利をつかめ!!

ジャンル	PZG	価格	¥5,800予定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	6月予定		

あの「闘神伝」が超カッコイイ(?)落ちものパズルに！

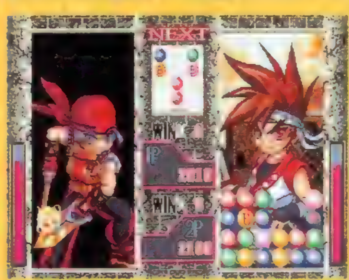


▲▶おなじみの３Ｄキャラが、超カッコイイ(?)２Ｄキャラに。激戦必至!!

対戦格闘のコマンド入力が苦手な人も心配無用！ 今度の『闘神伝』はパズルなのだ。ルールはとってもカンタンで、２個１組で降ってくる玉をうまく並べて、同じ色を３個以上くっつけて消していくというもの。だが、なんと言ってもこのゲームは『闘神伝』。必殺技や「ソウルボム玉」など、『闘神伝』ファン感涙の要素が盛りだくさんなのだ。さらに「２Ｐ対戦」はもちろん、フィールド上の玉が次のバトルに持ち越されるという「サバイバルモード」まである。要チェックな１本だぞ。

出場キャラは10人+α!!

登場キャラは、エイジ、リッパー、雫のほか、エリス、カイン、ソフィア、デューク、カオス、トレーシー、ヴァーミリオンの10名。このほか、隠しキャラも用意されているぞ!!



▲通常キャラ10人に加え、ある条件をクリアすると"あのキャラ"が登場するとのこと。いったい!?

オーバードライブゲージで一発逆転！

パズルになっても、シリーズでおなじみの"オーバードライブゲージ"は健在だ。このゲージは連鎖に関係なく、普通に玉を消したり、相手を挑発したりすると、一定量ずつ増えていく。そしてゲージの量しだいで、各キャラおなじみの必殺技による攻撃が可能になるのだ。このシステムによって、連鎖が苦手なキミにも対戦格闘のようなド迫力の攻防が味わえるハズだぞ！

ゲージをためて…

▶ひょっとすると「究極宝技」や「秘伝必殺技」も用意されているかも……？

©TAKARA CO .,LTD 1997

ソウルボム玉もあるぜ!

玉を消すときに同じ色のソウルボム玉を混ぜて消すと、フィールド上の同色の玉がすべて消えるぞ。まさに超必殺の逆転玉だ!!

エースコンバット2

傑作3D・STGの第2弾が遊べる日まであと2カ月……今はただ、このスゴすぎるゲームを、見て、読んで、驚け!!

ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	各種アナログコントローラ
発売日	5月30日予定		メモリーカード(1ブロック)

あの前作を越えた!? これぞ3D・STGの最高傑作!

3D・STGファンの注目が集まる「エースコンバット2」も、いよいよ完成が迫ってきたぞ(開発度は現在70%!!)。この「2」は、さまざまな新要素の追加のほか、グラフィックのさらなる強化など、あらゆる面から徹底的に磨き上げられた究極のSTGなのだ。とくに、いくつかの機体ではエアブレーキや可変翼などの演出まで再現しているほどなので、戦闘機マニアでも大満足間違いなしだ。現段階では、まだ画面写真しか入手していないのだが、プレイする者を圧倒するほどの迫力があることは、写真を見ただけでも十分伝わってくる。今回は、最新情報も含めて、その〝スゴさ〟をドーンとお伝えしていくぞ!

◀前作のファンから要望の高かった着陸シーンも追加。これは見逃せないぞ。

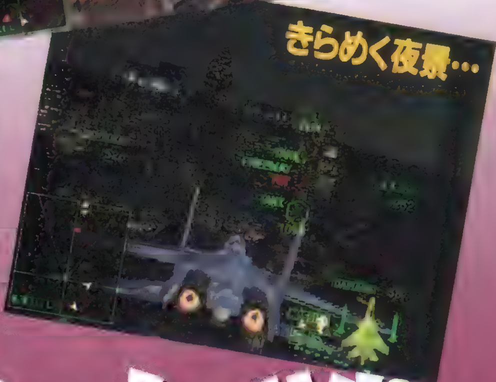
グラフィックもさらに美麗に!

前作もグラフィックのレベルの高さが好評だったけれど、「2」では描き込み、動きのパターンとも、大幅に強化されているのだ。写真だけでも、これだけインパクトがあるのに、実際のゲーム画面の迫力はどれほどのものになるのだろう? 早く自分の目で見てみたいよね。

◀自機のグラフィックも、さらにリアルに。とにかくカッコイイ!!

◀すりばち状の地形に設けられた施設を破壊するミッション。吸い込まれそうな迫力!

◀コックピット視点も気持ちいいぞ。各視点は、ミッションによって使い分けていきたいもの。



▶敵に夜襲をかけるミッション。実際の画面でないと、この美しさはわからない!?

STORY ストーリー

"軍事クーデター鎮圧作戦"を遂行せよ!

▲ミッション前には任務説明のデモが入り、雰囲気を盛り上げてくれる

プレイヤー諸君。[illegible]にスキャラ[illegible]NA−P2700地点において、反政府軍による軍事クーデターが発生した。敵戦力は航空、海上兵力とも絶大で、大型巡航ミサイルの保有も確認されている。これに対し統合軍本部は、敵軍制圧のため、諸君ら傭兵部隊により編成される特殊戦術戦闘飛行隊「スカーフェイス」の出撃を決定した。直ちにクーデター軍鎮圧の任についてもらいたい。事態は緊迫しており、一刻の猶予も許されるものではない。速やかに作戦を遂行せよ。諸君の健闘を祈る。以上。

～オープニングデモ内〝通信内容〟より～

パワーアップした戦

©1995 1996 NAMCO LTD.

POINT CHECK!

前作にはなかった3つの新要素に注目だ!

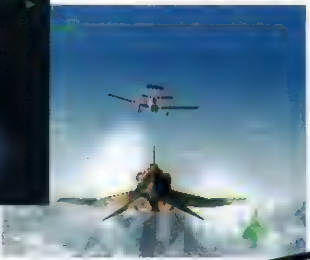
これまでにも前作にはなかった新要素をいくつか紹介してきたけれど、「2」で初登場の要素は、まだまだたくさん用意されているのだ。最新情報で判明したものを中心に、とくに注目すべき新要素を改めて紹介していくことにしよう。どれも要チェックのものばかりだぞ。

CHECK! 1 「勲章」を得ることで選択できる機体が増加!!

このゲームには、「勲章」という概念が用意されていることが判明したぞ。この勲章とは、特定のミッションで、特別な敵機を倒したりすると与えられるものらしい。数種類が用意されていて、なかには特殊な戦闘機が選択可能になるというものもあるとのこと。詳しくは続報を待て!

▲ゲーム開始時に使用できる機体は、わずか2機なのだが……。

▼特定のライバル機を叩くと勲章がもらえ、使用機体が増えることも。



CHECK! 2 『2』オリジナルのカメラアングルが新たに登場!!

ゲーム中の視点には、コックピット視点と自機を後方から追う視点の2種類が用意されているってことは、もう知ってるよね。ところが「2」には、それ以外の視点も用意されていることが判明したのだ。これも詳しいことは次号以降で紹介するぞ。いったい?

▲これが謎の視点の連続写真。下にある「VICTIM VIEW」は、直訳すれば"カモの視点"なのだが……。この視点がゲーム内で果たす役割とは?

この視点はいったい!?

CHECK! 3 アナログコントローラ対応で興奮度がさらに倍増!!

このSTGは、4月25日に発売されるアナログコントローラにも対応しているのだ。プレイヤーの手にコントローラ自体を通して振動を伝えるという話題の「バイブレーション機能」が、ミサイルの被弾時や機銃などの使用時に、超リアルな臨場感を与えてくれるはず。これは絶対に体験の価値アリだぞ!!

アナログコントローラ

▲注目の機能によって、大迫力のドッグファイトが体感できることだろう。

アナログジョイスティック

▲アナログジョイスティックにも対応。フライト系なら、やっぱりコレか!?

▼アナログコントローラでの操作感は、ファンの間で大きな話題となりそうだ。

臨場感がアップ!!

高度が低い!! 上昇しろ!

慄のドッグファイト!!

アルナムの翼
～焼塵の空の彼方へ～

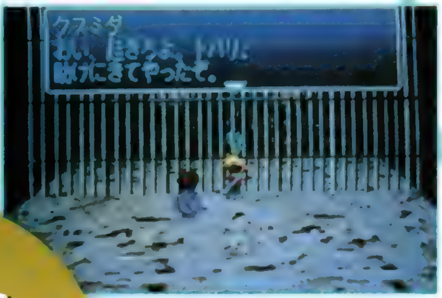
発売が待たれる大作RPG『アルナムの翼』の最新情報＆以前募集した「オタスケNPC」採用者をついに発表！

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ライトスタッフ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

『アルナム』の感動と興奮が再び！

▲敵は、機械の力で世界を統一しようとするマヤ公国。幼いクスミダたちが相手にするにはあまりにも強大すぎる敵だ。

「アルナムの翼」は、前作「アルナムの牙」（ＰＣエンジン版）より５万年後、機械文明の汚染によって荒廃した世界が舞台となるＲＰＧだ。３Ｄポリゴンで描かれた広大なフィールドには、昼と夜の移り変わりなど時間の概念が採用されている。さらに、戦闘中のキャラクターの組み合わせ次第で様々な能力が引き出されるなど、新しい試みがいっぱい。また今回は、36号で募集した「オタスケＮＰＣ」の結果も発表するぞ！

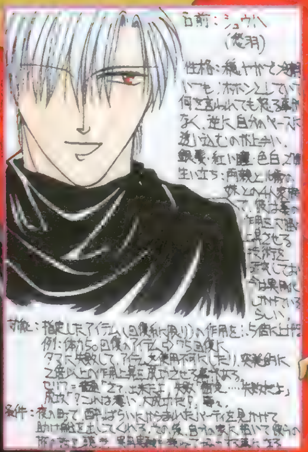


◀囚われたトバリを助けに来たクスミダ。悪ガキならではの腕と度胸が役に立つ⁉

アルナム「オタスケNPC」採用者発表！

全国各地から寄せられた多数の応募作品の中から、厳正な審査の結果、以下の４名が選ばれたぞ。ちなみに「オタスケＮＰＣ」とはアイテム扱いのキャラクターで、"使う"ことによって能力を発揮してくれる。とっても便利！

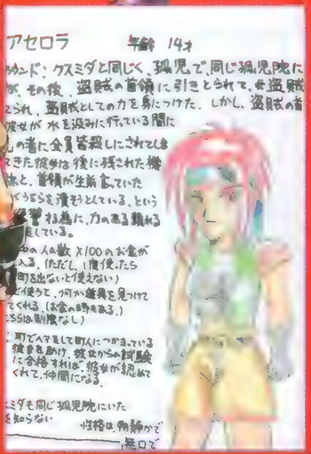
ギルドのNo.2 シュウハ（大阪府・風雅光流さん）



▲外見はニヒルでクールなキャラクターだけれども、３枚目的な設定がナイス

どこか怪しげな雰囲気を漂わせる彼は、アイテムギルドのNo.2。現存するあらゆるアイテムを対象に、その能力を最大限に引き出す研究を行っている錬金術師だ。アイテムとして使用すると、一定の確率でアイテムの効果を1.5倍にしてくれるぞ。ちなみに、このギルドには、彼を含めて２人しかいない（笑）。

孤高の盗賊 アセロラ（静岡県・羽影[illegible]さん）



▲彼女は生い立ちからして、もっともクスミダたちに近い存在かな！

クスミダのようなたくましさを感じさせる彼女は、盗賊に育てられた孤児の少女。武力で世界統一を進めるマヤ公国の親衛隊によって、親分や仲間を殺され、仇討ちの旅に出る。アイテムとしての効果は、街（村）の人数×10倍額のお金を調達してくること。どこから入手したのか、なぜ人数分かは内緒だ（笑）。

メインキャラクターの２人

壮大な物語の主役となるのは、まだ幼さを残す少年と少女。２人とも、トバリとスズメ夫婦（前作で活躍した獣族）が経営する孤児院で養われている。荒廃した世界でたくましく生きてゆく彼らを、どのような運命が待ち受けているのだろうか？

クスミダ

●CV：結城比呂

かなりの問題児だが、どこか憎めない少年。母親代わりのスズメに想いを寄せているので、夫のトバリに対しては反抗的。

カリン

●CV：菊池志穂

気が強く前向きで、孤児たちの姉のような存在。しかし、ときにはワガママを言って甘えるという子どもらしい一面も……。

惜しくも特別賞！

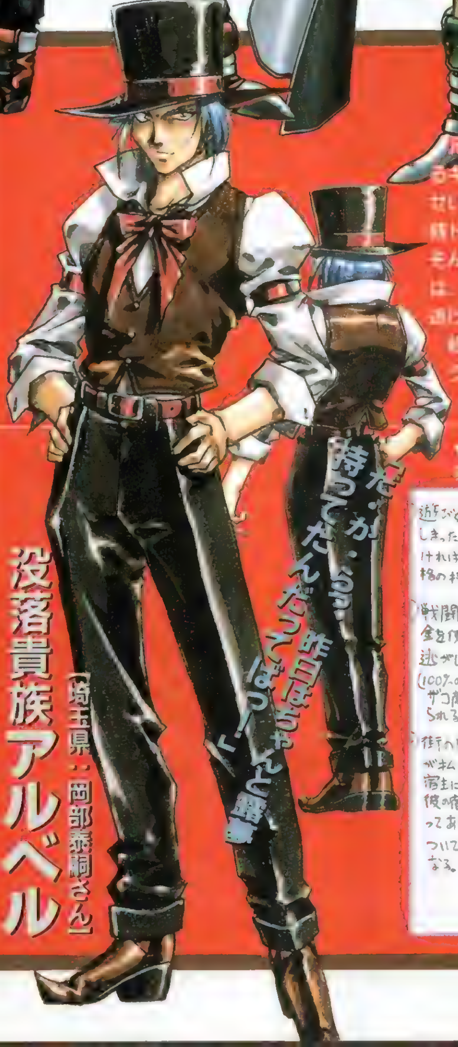
ここで紹介する３名は、惜しくも採用を逃したけれど、キャラクターのあまりのインパクト（笑）で、特別賞に選ばれたぞ。いずれも妙な味があって、ゲーム中での活躍を見られないのがちょっと残念だね。

▶石川県：みーこさんの作

▲岐阜県：まもさんの作品

没落貴族アルベル

【埼玉県：岡部泰嗣さん】



元は貴族らしいが、今では単なるギャンブル好き。金遣いが荒いせいか、彼の行く先には常に、金銭トラブルがつきまとってくる。そんな彼のアイテムとしての効果は、①戦闘中、金貨をばらまいて逃げる。②戦闘中、敵から金貨と経験値を巻き上げて逃げるという２種類。どちらかをランダムに行ってくれるのだ。

修行中の旅芸人ヨーデル

【静岡県：YATOさん】

見てくれも笑えるけれど、中身はもっと笑える旅芸人。観客の興味を引く腹芸と、ときには帽子にも芸人がきといえるだろう。普段は風に乗って旅をしているらしく、かなり謎が多そうなキャラクターだ。アイテムとしての効果は、戦闘中に一度だけ「芸を見せ」「敵を行動不能にする」が使用できる。まさにヨーデルにピッタリの効果だよな。

©RIGHT STUFF

ヒロインドリーム2

国民的アイドルを高校在学中に育て上げる!
人気のアイドル育成SLGの続編が、はやくも発表!!

ジャンル	育成SLG+AVG	価格	未定
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	未定
発売日	'98年春予定		

ヒロインプロジェクト再始動! 2人目の"静"はヒロインになれるのか!?

芸能学校に通う少女をマンツーマンで育成し、未来のトップアイドルを生み出す！　斬新なシステムと魅力的なキャラ、さらに絶妙のゲームバランスで大好評の「ヒロインドリーム」の続編が登場することが決定したぞ。
メインキャラ以外の詳細はまだ未定だが、本誌でも大々的に取り上げていく予定なので、続報を期待して待ってほしい!!

お茶目な性格のモデル志望の女の子

神依(かみより) 雛(ひな)

普段は地味で、無造作に髪を束ね、眼鏡をかけている。美人だが、割とお茶目な性格をしていて、さり気なくギャグを飛ばしたりする。また、なぜか1人でいることが多い。

スポーツ万能なダンサー志望の少女

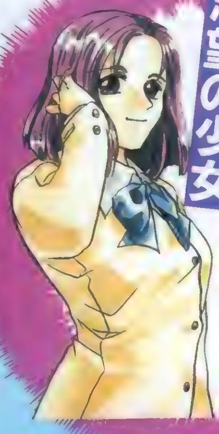
美宗(みむね) 舞(まい)

行動的なタイプで、スポーツ万能。ただ、頭はあまりよくなく、難しい話をされると機嫌が悪くなる。そのくせ人の話に顔を突っ込んできては、ボケを連発する。

やる気なしの困った主人公

御前(みさき) 静(しずか)

おとなしそうな名前に反して活発で、うるさいぐらい。子役の頃から活躍していて、演技、歌、踊りはそれなりに達者。最も期待されている候補生だが、やる気はない。



感受性の強い歌手志望の少女

社(やしろ) 流音(るね)

よく笑う人なつっこい性格で、友だちが多い。感受性がとても強く、よく泣いたり、笑ったりするが、怒ることは滅多にない。自分の作った曲に感動することも（笑）。

世間知らずな女優志望の少女

九櫛(くぐし) 円(まどか)

あまり人に馴れ馴れしくしないタイプで、思ったことはハッキリと口にする。一見すると、人の意見をあまり聞こうとしないようだが、実は世間知らずなだけ。

新たなる5人の候補生

「ヒロインドリーム」ってこんなゲームなのよ

プレイヤーはディレクターの1人となり、受け持ちの生徒、舞木静を高校3年間で立派な芸能人に育てることになる。ところがある事情により、プレイヤーは彼女の前に姿をあらわすことができない！"足長おじさん"な感覚が楽しめる育成SLG＋AVG、それが「ヒロインドリーム」なのだ。

◀スケジュール実行画面。ちびキャラに注目！

▶ゲーム中のセリフは、すべてしゃべるのだ!!

CHECK! ポスタープレゼントキャンペーン

3月1日から3月31日の期間中に「ヒロインドリーム」を購入すると、描き下ろしのオリジナル[illegible]ポスターがもらえるぞ！　ポスターは限定3万枚の[illegible]なので、いますぐお店にGOだ!!

 ©MAP JAPAN CO.,LTD.

マスター・オブ・モンスターズ
〜暁の賢者達〜

戦略ＳＬＧの名作として知られる『マスモン』が装いも新たにＰＳに登場決定!!

ジャンル	SLG	価格	¥5,700予定
メーカー	東芝EMI	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月18日予定		

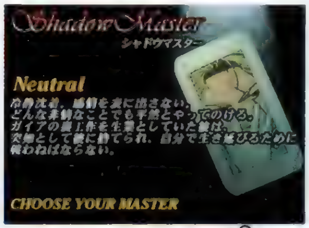
名作ファンタジーＳＬＧが大幅にリニューアルされてＰＳに登場!

▲▶コマンド選択などがアレンジされて、プレイしやすくなった。硬派な戦闘シーンなど、作品の独特な雰囲気は健在だ。

これまで、パソコン版として３作が登場し、高い人気を誇っている『マスター・オブ・モンスターズ』。ファンタジー世界を舞台に、マスターと呼ばれる召喚士を操り、モンスターを手ゴマとして戦う戦略ＳＬＧだ。ゲームシステムの難解さから、ディープなファンにしか評価されなかったこのゲームが、ＳＬＧ初心者でも楽しめるようにリニューアルされてＰＳに登場！　もちろん、経験値によるモンスターの成長、進化、そして融合による種族の変化といった、独自のシステムは踏襲。他にも、モンスター１体１体に名前が付けられるようになるなど、従来作のファンのニーズにもバッチリ応えた内容になっているのだ。

オリジナルストーリーで贈る新生『マスモン』!

今回のＰＳ版では、アイロスという少年が登場し、彼を中心にストーリーが展開する。プレイヤーはアイロスとなって、マスターの１人と契約。そのマスターを操って戦っていくのだ。これまで希薄だったストーリー性を徹底的に見直し、最初から通して、テーマ性のあるストーリーを楽しめるようになっている。他にも数人のオリジナルキャラを加えて贈る新生「マスモン」に期待！



◀選んだマスターによってストーリーが変化する。

契約により戦う６人のマスターたち

ＰＳ版オリジナルのビジュアルシーンに注目!

ストーリーの充実に加え、ＰＳ版『マスモン』では、マップを攻略するごとにビジュアルシーンが挿入されるようになった。キャラデザインに山本まるみを迎え、新たに生まれ変わったマスターたちが美しいビジュアルとなって登場する。また、オープニングにはアニメ製作会社・スタジオ雲雀によるムービーを採用。新たな「マスモン」の世界を構築している。

▲◀ステージの合間に挿入されるビジュアルシーン。これにより、ストーリーがより深く楽しめるようになっているのだ。

©SystemSoft Co.　©1997 TOSHIBA EMI

バウンティソード・ファースト

渋いストーリー＆特徴的な戦闘システム！
ハードな世界観がウリの大作ＲＰＧがＰＳに登場！

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月予定		

過去を捨てた男、賞金稼ぎのソードを待ち受ける運命は…？

ＳＦＣで発売され、その特徴的な戦闘システムで話題になった「バウンティソード」がＰＳに登場！　この「ファースト」はＳＦＣ版のリメイク作品だが、ＰＳでは３部作のうちの第１作目という位置づけになっている。すなわち、魅力あふれる『バウンティ～』の物語が、これからさらなる展開をみせるというわけだ。それでは、壮大な３部作の第１作目である『ファースト』がどんな物語なのかを紹介しよう。主人公のソードは、かつてはラインメタル王国の騎士だったが、現在は、しがない賞金稼ぎ。彼は、旅の途中、オルドバ連邦の王女フェリスと出会う。オルドバ連邦はラインメタルを侵攻しようとしている国なのだが、フェリスは、国を捨てて父親殺しをソードに依頼する。そしてソードは、２つの国の運命を左右する戦いに巻き込まれていくのだ。

魅力的なキャラが創る壮大な物語

主人公のソードやヒロインのフェリスをはじめ、オルドバ連邦の四将軍など、この作品に登場するキャラは敵・味方とも非常に魅力的。そんな魅力的なキャラたちが、起伏に富んだ壮大な物語を創り上げるのだ。

◀これから始まる壮大な物語を感じさせてくれるオープニングムービー。

▲ソードは、海岸に倒れていたフェリスに会い、行動をともにすることになる。フェリスはまだ12歳の少女だが、一国の王女だけあって、言葉づかいも態度も、ちょっとタカビーな感じだ。

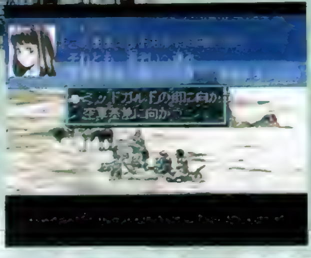
◀フェリスを中心に集まった反乱軍のメンバーたち。彼らと行動をともにするか、それとも…。

◀オルドバ連邦の四将軍の一人、ダークロードとの出会い。この口ぶりから察するに、彼はソードのことを知っているようだが…。

何度でも遊べるマルチシナリオ

「バウンティ～」では、主人公（プレイヤー）の行動や、目的地へのルートの選択によってシナリオが変化する、マルチシナリオ方式が採用されている。ちなみに、プレイヤーの判断で行動を選択する場面だけではなく、戦闘の結果によってもシナリオが変化するぞ。そして、行動しだいでは、隠しマップを発見できたりもする。１度クリアしたくらいでは、この作品のすべてを知りつくすことはできないのだ。

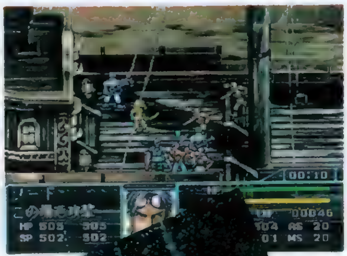
◀ソードがどんな行動をとるかでシナリオが変化する。物語の流れだけでなく、仲間にできるキャラも変わってくるぞ。



▶目的地に向かうためのルートを選択。ときには、敵の罠が待ちうけていることもある。どちらに進んだほうがいいのか、よく考えるようにしよう。

戦闘は緊張感あふれるリアルタイムバトルだ！

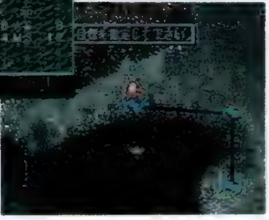
「バウンティ～」の最大のウリは、敵・味方が同時に行動し、戦況が刻々と変化する「リアルバトルシステム」を採用しているところ。また、このゲームでは、敵に倒された仲間を復活させることができない。各キャラの必殺技や魔法、アイテムなどを有効に使わないと、戦いを勝ち抜くことは難しいぞ。ちなみに、町の酒場では、様々な能力を持つ傭兵たちを雇うこともできる。彼らの力を借りて、戦いを有利にしよう。



▶最大50人ものキャラが入り乱れて迫力のバトルを繰り広げるぞ。

▲複数の敵を同時に攻撃できる必殺技もある。使うタイミングが勝負のカギだ。

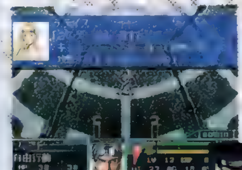
◀傭兵は１つの酒場に３人いる。すでに仲間にしているキャラの職業をチェックし、違った能力が使えるキャラを選ぶようにしよう。



▶ＳＦＣ版からの改善点として、キャラの移動の際、目的地までの間に中継地点を設定できるようになった。障害物を避けたいとき便利。

★ＰＳ版だけの新要素もたっぷり★

ＰＳ版には、ＳＦＣ版にはなかった要素が数多く用意されている。まず、初心者に戦闘システムを詳しく説明してくれるトレーニングモードが新設された。そして、ゲーム中、闘技場で腕試しをすることができるようになった。闘技場での戦闘に勝つと、経験値やお金はもちろん、様々なアイテムを手に入れられる。また、戦闘時に移動経路を設定できるようになったなど、細かい部分でのパワーアップにも注目だ。



◀リアルタイムバトルの基本を一から教えてくれるトレーニングモード。本編に入る前に、このモードで戦闘システムを理解するようにしよう。

▶闘技場では、負けてもキャラを失わずにすむ。安全にキャラを育てられるぞ。また、戦いに勝てば賞品のアイテムを手に入れることもできる。

©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS

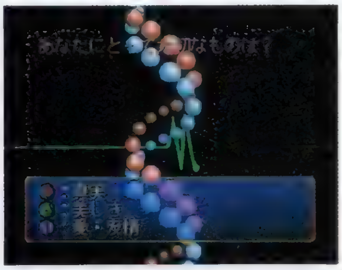
麻雀と花札で彼女のハートをガッチリキャッチ!!

クロス・ロマンス 恋と麻雀と花札と

ジャンル	TBL
メーカー	日本物産
発売日	3月28日(発売中)
価格	¥6,800円
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

優勝&ラブラブ♥をめざそう!!

全国の強豪が集う、高校生だけによる麻雀大会がある。この大会の優勝者は、そのまま「最強の高校生雀士」であることを意味していた(でも、出場者は全員女の子！)。プレイヤーは1人の男子高校生となり、大会に挑む……これが『クロス〜』のウリである「ストーリーモード」の内容。大会は、4人打ち麻雀を1日2回戦ずつ6日間行う。だが、なんと言っても注目は、出場者の女の子と恋がめばえちゃうかもしれない(!?)という恋愛AVG的な要素だ。國府田マリ子、氷上恭子など人気声優によるCVも必聴モノだぞ。

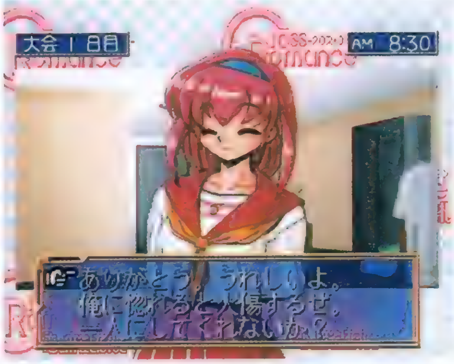

▲最初に性格診断。これにどう答えるかで、アドベンチャー部分での女の子の登場頻度が決定する。

フリー対戦モードでは花札も!!

「フリー対戦モード」では、好きな対戦相手を選び、対局を楽しむことができる。また、このモードでは、花札(こいこい)も遊べるのだ。

▲フリー対戦モードで、ある条件を満たすと、トーナメント方式の「大会モード」も可能になる。

◀このモードの麻雀勝負は、好きな女の子を3人選んでの対局。



◀対局の合間(自由時間)の会話内容によって、女の子の好感度が変化。優勝と恋の成就をめざすのだ♥

▲麻雀自体は、イカサマなしのマジメな4人打ち。女の子たちは、正直言ってかなり手強いぞ。

待望の超大作登場！ これぞ本物の『G・O・D』!!

G・O・D pure

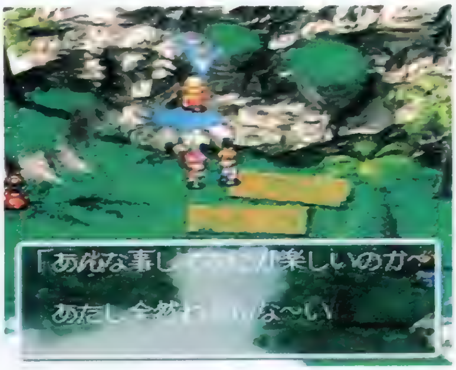
ジャンル	RPG
メーカー	イマジニア
発売日	6月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

鴻上尚史プロデュースのRPG!

劇団「第三舞台」の主宰者としておなじみの鴻上尚史氏が脚本・演出から総指揮までを手がけ、さらに、キャラクターデザインに江川達也氏、音楽監督には聖飢魔IIのデーモン小暮氏(閣下？)といった豪華スタッフを起用した超大作RPGが、ついにPSに登場する！ 実写をデジタル合成して作られたハデな攻撃の演出や、ゲームの随所で挿入されるポリゴンによる迫力ムービー、PSのマシンパワーを最大限に駆使した美しい音楽など、注目すべき点はいっぱい。大スケールの感動ドラマが味わえるのはもうすぐ!!

※TGS'97春出展タイトル

▲ストーリーのカギを握る「チャクラ」。これにより、特殊能力が使えるようになるのだ。

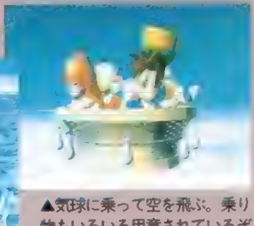

◀リアルで質感のあるフィールド画面。だけど、キャラはカワイイ。RPGのツボをおさえてます。2D

▲従来のRPGでいうところの魔法にあたる「サイコ」。主に、戦闘で役立つものが多いぞ。

ポリゴンのムービーがスゴい!

映画の演出方法によって表現されたド迫力のムービーが、ストーリーを大いに盛り上げてくれるぞ。ムービー内ではキャラクターは、なんとポリゴンで登場！ こちらも必見なのだ。

▼イルカに乗って海を越えてゆくシーン。気持ちよさそう？


▲気球に乗って空を飛ぶ。乗り物もいろいろ用意されているぞ。

©1997 Nihon Bussan Co.,Ltd. ©1996/1997 Imagineer Co.,Ltd. ©サードステージ ©江川達也 ©ミュージックチェイス

INDY500
―インディ500―

全米で大人気のモータースポーツがPSに登場！
細部までリアルさにこだわった硬派なRCGだ!!

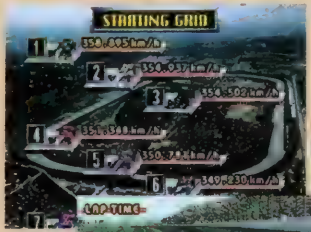
ジャンル	RCG	価格	¥5,800予定
メーカー	トミー	対応周辺機器	メモリーカード(1～9ブロック)
発売日	5月予定		

世界最速の熱いバトルをリアルにシミュレート!!

かつて、世界的なＦ１ドライバー、ナイジェル・マンセルも参戦したことのある全米最大規模のレース〝インディ〟。一周25マイルのオーバルコースを200周走り続けるストイックなレースは、ヒロ松下ら日本人ドライバーの参戦などで話題を呼んでいる。ゲームでは、独特のルールやコースの雰囲気をはじめ、天候の変化までもリアルに再現。また、周回数を変更すれば40周を越える超ロングレースも設定可能なので、本物さながらの耐久プレイが味わえる。硬派なファンにはぜひともオススメの１本だ。

モードは3種類

熱戦を再現するレースの種類は３タイプ。予選で好タイムを叩きだして、周回数の長い本戦にいどむ〝インディモード〟のほか、友だちと腕を競い合う〝対戦モード〟、極限のタイムを目指して走り込む〝タイムアタックモード〟があるぞ。



◀インディモードでは、33台ものマシンによる迫力のレースが楽しめる。

▶対戦モードでは、上下２分割の画面で、友だちと迫力のバトルを展開しよう。

リアルさを追求した数々の演出!

超高速でフェンスや敵車に接触すれば運がよければ破損だけですむが、へタをすれば即クラッシュ！　路肩を走るとタイヤに砂が絡んでしまうなど、リアルさにこだわった仕上がりだ。

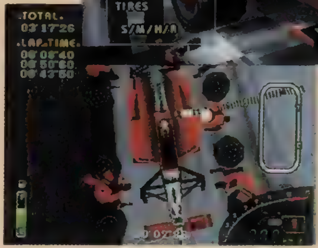
クラッシュ！

▲パーツが吹き飛ぶド派手な接触事故。このような事故が起きると、レースは一時中断されて、追い越し禁止となり……。

▶コース状態が回復するまで、このように縦列走行をさせられるのだ。本当にリアルに仕上がっている…。

メンテナンスが命！

▼レース前の入念なセッティング。車種と天候に合わせて調節しておこう。メカニックのリアルな動きにも注目！



▲クルーはすべてのコンディションを回復してくれる。しかし、かなりの遅れがでるので、ピットインは極力避けよう。

全てのコースを極めると…

オーバルコース(インディコース)、シーサイド、マウンテンの全３コースでトップを取るとイイコトがあるぞ。インディ本来の200周レースとはいかないまでも、かなり周回数が多いので、トップを維持するには相当のテクニックが必要なのだ。また、いかに周回遅れの敵車をかわすかもポイントになるぞ。

▲トップまであと少し、ここは何としても前に出たいところ。コーナー時のブレーキング＆ライン取り争いがかなり熱くなりそうだ。

▼コース選択画面の右端に、なにやら見慣れないコースが。〝イイコト〟はいくつかあるので、自分の目で確かめよう！

時速300kmオーバーの臨場感を再現!!

©UNDER LICENSE FROM INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORP.,USA©1997 TOMY

錬金術士の卵のかわいい女の子が活躍するほのぼの(?)RPG

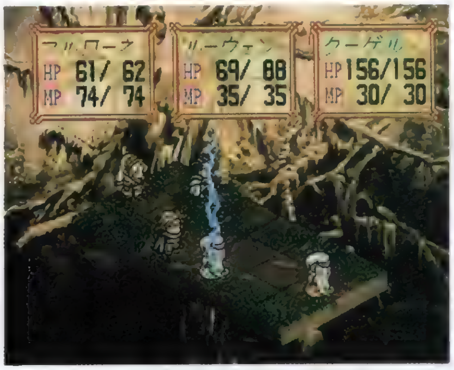
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～

ジャンル	RPG
メーカー	ガスト
発売日	5月23日予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

究極のアイテムを作り出すのだ!

この『マリーのアトリエ』は、錬金術士の卵である女の子が活躍する新感覚のＲＰＧだ。主人公のマリーは、王立アカデミー(魔術学校)における過去最低の成績保持者。彼女は、卒業試験のためにアカデミー直営のアイテムショップの店主に選ばれてしまう。マリーの仕事はお客の依頼を受けてアイテムを用意することだが、アイテムを作成するため、情報収集や材料探しに出かけなければならないこともあるぞ。様々な仕事をこなして魔法の腕を上げ、究極のアイテムを作り出してアカデミーを卒業するのだ！

▲街の中で得られる情報はとても重要。今旅に出れば、盗賊の格好の餌食になってしまうようだ。

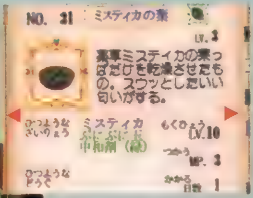


◀材料探しの旅の途中で怪物に襲われることもある。冒険者を雇っておけば、いざというときでも安心だ。

▲最初は少ない探索先も、情報を得ることで増えていくぞ。酒場でのうわさ話に耳を傾けよう。

アイテムを「作る」楽しさ!

魔法の腕が上がれば、作成できるアイテムの種類も増える。質の高いアイテムは工程が複雑だが、作成できたときの満足感も大きいぞ!



▲新しい書物を読むなどして知識を増やせば、作成できるアイテムの種類も増えていく。

◀残念ながら作成に失敗。貴重な時間と材料がムダに…。

タイムパラドックスが体験できる新感覚のAVGが登場!

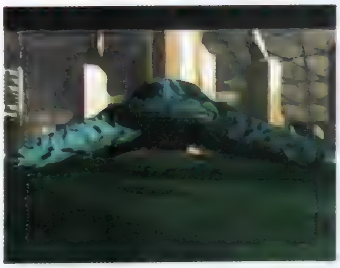
ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム

ジャンル	AVG
メーカー	バンダイ
発売日	夏予定
価格	¥6,800(3枚組)
対応周辺機器	未定

凶悪な時間犯罪者たちを捕らえろ!

タイムトラベルをメインテーマにした新感覚のムービーＡＶＧ、それがこの『ジャーニーマンプロジェクト・ペガサスプライム』だ。西暦2318年、人類はついに時空間旅行技術（タイムマシン）を発明。当初は人類の過去の謎を解き明かす重要な鍵となると期待されたが、タイムマシンを悪用する時間犯罪者が現れるようになった。事態を重視した政府は、時間犯罪の専門捜査機関（Ｔ・Ｓ・Ａ）を設立。プレイヤーは、そのＴ・Ｓ・Ａの一員として、時間犯罪者たちを追いつめていくのだ！

※ＴＧＳ'97春出展タイトル



▲この一見するとＵＦＯのような機体が、主人公が乗るタイムマシン・ペガサスだ。

◀情報を集めることも重要な任務の一つ。この２人はいったい何を知っているのだろうか？

▲任務の途中で武器やアイテムなどを入手することも……。有効に活用してピンチを切り抜けろ。

3枚組でボリュームも満点!

このゲームは実写取り込み＆ＣＧムービーのグラフィックでストーリーが展開されるので、臨場感バツグン。ＣＤ３枚組でボリュームもバッチリなので、タイムトラベルを満喫できるぞ。

▼キャラのセリフはもちろん肉声になっている。

▲まるでＳＦ映画を見ているような気分になってくるぞ。

©GUST CO.,LTD. 1997 Illustration:桜瀬琥姫 ©1996 PrestoStudios, Inc©BANDAI 1997

アランドラ

発売が目前まで迫ってきた大作A·RPG『アランドラ』。今回はダンジョン内の仕掛けをピックアップしてみたぞ!!

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	4月11日		

超多彩なダンジョンの謎を解き明かすのだ!!

▲ダンジョン内には鍵のかかった扉もたくさんある。先へ進むためにも、鍵を入手してこないとね。

▶この床は矢印の方向に動いている。よく考えてから乗らないと、変な場所に運ばれちゃうのだ。

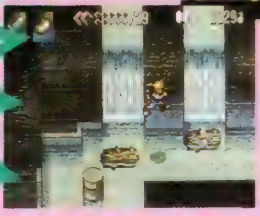
この『アランドラ』はPS初の本格派A・RPGだ。地上のマップも広いが、その何倍にも相当する何十ものダンジョンがキミを待ち構えている。それぞれのダンジョンは謎解き要素が強いもの、アクション性が強いもの、モンスターとの戦闘がメインになっているもの、というように個性づけされている。もちろん、これらをミックスしたダンジョンも用意されているぞ。キミの頭脳とテクニックが試されるというワケだ。アランドラをうまく操作して、謎を解き明かしていこう!

ACTION
アクション
アクション部分はキミの腕しだい!

プレイヤーの指先のテクニックが問われる、アクション性の高いダンジョンも用意されている。ここでは攻略方法がわかっても、それを実行できるだけの腕がないとクリアは難しいのだ。小さな足場をピョンピョンと跳んでいったり、動いているプレートにタイミングよく跳び乗ったりしつつ、先をめざそう!

▲移動しているプレートの上を跳び移っていく。うまく跳び移らないと下のトゲにまっ逆さま。ダメージを受けるハメになるぞ。

▲玉乗りをするように大きな岩の上に乗って進んでいくシーン。ボーッとしていて落ちないように。



◀流木渡り。流木はそれぞれ別方向に移動しているので、タイミングよく乗り移らないとアウト!

もちろん敵との戦闘もある!!

モンスターにはAI機能が搭載されている。だから単調な攻撃ばかりしていると「いつの間にこんなにダメージ受けてたんだ?」なんてことにもなりかねないぞ。

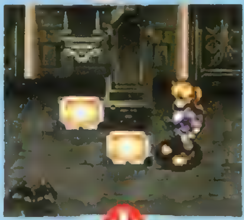
▲ザコ敵にも学習能力が備わっているのは驚き!

◀ボス戦。敵の攻撃パターンを見切れるかどうかが勝負のポイント。

TRICK
しかけ
スイッチを入れて仕掛けを作動させろ!

行く手を阻むさまざまな仕掛け。でも、その多くは、スイッチを入れることで道が開けるようにできているのだ。ただ、問題となるのがスイッチの入れ方。基本的には武器で直接攻撃すればいいんだけど、武器の射程外に置かれていたり、"重し"を乗せておかないと仕掛けが作動しない場合なんかもあるから、いろいろと悩まされちゃうんだよね。

▶レバーを入れるタイプのスイッチ。装備している武器で攻撃すれば作動する。



◀このタイプのスイッチを作動させるには、踏みつければOK。

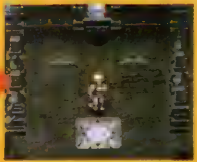
◀踏むとスイッチの色が変わるから踏み忘れの心配もないぞ。

▼柱の上にある球体がスイッチ。ここを攻撃するのだ。

CHECK POINT この場所はいったいナニ!?

いくつかのダンジョン内には、右の写真のような場所が用意されている。いかにもワケありげなこの場所は、ゲーム内でも重要なポイントになっているらしい。

▲アランドラの前にある薄紫色のポイント。これは?



▲次に来るのがこの写真だ。ということは……!!

©Sony Computer Entertainment Inc.

アーケードの新作格闘ゲームが、早くもPSに登場だ!

FIGHTERS' IMPACT

ジャンル	格闘ACT
メーカー	タイトー
発売日	4月25日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

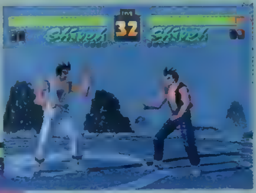
連続技を駆使して頂点を目指せ!

昨年の秋口にアーケードに登場し、つい最近バージョンアップ版が出たばかりという、超最新格闘ゲーム『FIGHTERS' IMPACT』がＰＳでプレイできるぞ。ＰＳ版ではオリジナル要素として、クリア後のオマケが多数用意されているのだ。たとえば、すべてのボスが使用可能になったり、「コンボ・デ・マンボ」というモーションスライドコンボ（違う技を組み合わせて連続技を成立させる）をあらかじめ設定し、１ボタンで使えるようになったりするのだ。うれしい要素がいっぱいのＰＳ版に期待だね！

▲「モーションスライドコンボ」によるオリジナル連続技が炸裂！　ヒット数も画面に表示される。

各キャラは３つの流派を持つ!

ユキヲを除く、７人のメインキャラは、３つの流派から１つを選べる。同キャラでも流派が違うと、まったく違う動きを見せるぞ。



▲画面のキャラは２人とも主人公の「士郎」。流派が変わると、使える技だけではなく、衣装やかまえまで変わるのだ。

◀このユキヲだけは、流派が１種類のみ。というか人間外!?

◀その格闘技を象徴するような多彩な固有技の数々。例えば、楓（大東流合気柔術）の「一本捕裏三ヶ条固」。

▲まずキャラを選んでから使用する流派を決める。このゲームならではのキャラクター選択画面だ。

見習い魔法使いが繰り広げる"お気楽"ストーリー

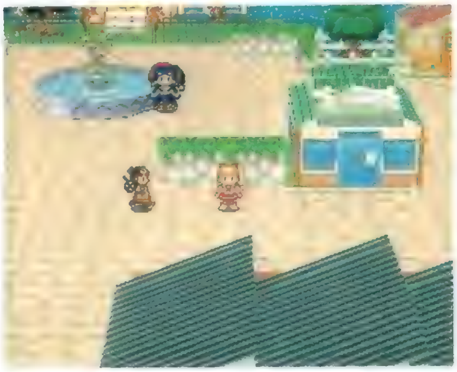
くるみミラクル

ジャンル	育成ＳＬＧ
メーカー	バンプレスト
発売日	７月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

"魔女っ子"パワーが大爆発だ!

この『くるみミラクル』は、魔法使い見習いの女の子くるみちゃんを立派な魔法使いに育てあげる育成ＳＬＧ。今までのスケジュール管理による育成モノと違い、フィールドの中で自由にキャラを動かし、その行動や会話の結果でパラメータが変化するプレイしやすいＲＰＧ的スタイル。全編に流れる〝ほえほえ〜〟としたお気楽ムードの中には50以上の多彩なイベントを用意。また、くるみをはじめ、登場するキャラたちのデザインは、漫画家「神塚ときお」さんの手によるもの。その魅力的な世界に引き込まれるぞ。

▲このような会話の選択によって、くるみちゃんのパラメータはどんどんと変化していくのだ。



◀まるでＲＰＧのようなフィールド画面。この中で自由にくるみちゃんを動かして行動（騒動？）を起こす。

▲修行する居候先によって初期パラメータや展開が変わってくる。居候先は全部で３つあるぞ。

個性豊かなキャラたちに注目!

主人公くるみ以外にも、魔法使いを目指すライバルのアリサやアヤメなど登場人物は多彩。ゲームの舞台であるグラニュー島の個性的な住人たちとのコミュニケーションも重要なのだ。

▼な、なんか〝一触即発〟って感じなんですケド・・・・大丈夫か？

▲タカビ〜なライバル、アリサ。このテのゲームに欠かせない。

©TAITO CORP.1996　©BANPRESTO 1997　※両ソフトとも、TGS'97春出展タイトルです。

怪物(モンスター)パラ☆ダイス

ボードゲームの帝王こと、さくまあきら氏が贈るRPG風ボードゲーム。洋館の財宝を誰よりも先に手に入れろ!!

ジャンル	TBL	価格	¥5,800
メーカー	メイクソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月予定		

さくまあきら氏、ゲーム界デビュー10周年記念作品!

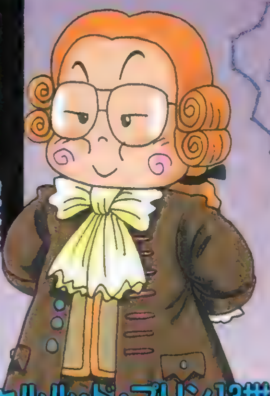
プレイヤーはダイスとカードを使って、モンスターや他のプレイヤーキャラと戦いながら「幻の秘宝」を求めて館の最上階を目指して進んでいく。お金や経験値の概念はないが、戦闘やHPの設定などをプラスしRPG風にしたボードゲームだ。最大8人までの同時プレイが可能なので友だちと盛り上がろう。

戦闘も

移動も

▲▶運命の結末は神のみぞ知る。振るダイスの数をカードの使用などで増やす(減らす)ことは可能。でも結局ダイスだから、これなら確実ってものでもないんだよね。

ダイスが勝負だ!

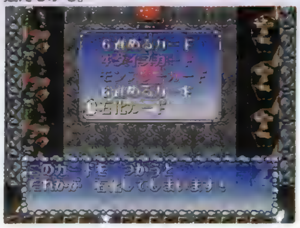


シャルル・ド・プリン13世

数多くの財宝を持つ人物として世界中に名を轟かせた男。彼のコレクションの中にトレジャーハンターたちの至宝「幻の秘宝」があったという。彼の死後も財宝はモンスターに守られている。

でもカードもアリ!?

▼いざという場合のために3枚くらいは常に持っていたい。一発逆転も狙えるかも。



主に緑のマスに止まることで手に入れるカードは自分の進行を有利にしてくれるもの。移動も戦闘も基本的にダイスで決定するこのゲームでは使いどころが勝敗を決める大切な要素になる。中にはとんでもない効果があるものも……。

◀こんなどこかで見たことのあるようなキャラも登場するのだ。

豪華ゲストの友情参加も魅力

プレイ中、マップの特定の場所を調べると豪華ゲストからの記念メッセージが見られるというのも魅力。もちろんゲストもさくま氏ならでは、キャラクターデザインに土居孝幸氏、マップデザインにこいでたく氏、他にも出版、芸能、音楽界などの有名人からもメッセージが寄せられているぞ。

止まるマス目にも注目!

ダイスを転がして行き先を決定するこのゲーム、止まることができるマスは5種類。スタートマスは文字どおりスタート地点。青いマスは自キャラのHPをダイスの出目だけ回復してくれるマス。赤いマスは逆にHPをマイナスされてしまうところ。緑のマスはいろいろな効果のカードがランダムで1枚手に入るマス。それとゴールにあたる、館の最上階の財宝マスがある。

▲ダイスの出目ピッタリなら止まるマスは自由に決められる。赤(HPマイナス)には止まりたくないぞ。

ランダムイベントでドキ★ドキ★

モンスターの出現や、イベントは赤と緑のマスで発生する可能性がある。強力なカードを手に入れようと思っても、強力なモンスターが現れてHPマイナス! なんてこともある。また、イキナリ頭に石が落ちてくるトラップなんてのも……。

彼女の運命は

©1997 MAKE SOFTWARE

みんなで遊べる対戦ACTなんでも
持ち上げ、ライバルたちにぶつけちゃえ!!

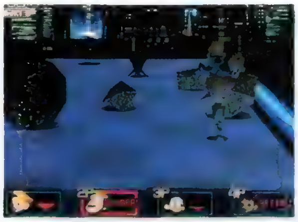
ポイッターズポイント

ジャンル	ACT
メーカー	コナミ
発売日	6月予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マルチタップ、最大4P対戦可

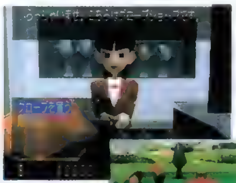
最強のポイッターをめざせ!

〝ポイッターズポイント〟とは、人間の思念エネルギーを動力源とする「サイコ・グローブ」を使ったスポーツ。ルールは、フィールド内の岩やミサイルを対戦相手にぶつけてポイントを稼ぎ、最終的にポイントが1番多いポイッター（選手）が勝ちというシンプルなものだ。各プレイヤーは、「サイコ・グローブ」のパワーを使うことにより、いろいろな「必殺投げ」を使ったり、落ちているミサイルに岩をぶつけて誘爆を狙うこともできる。ルールはシンプルでも、奥の深い、アツい対戦が楽しめるのだ。

▲最大4人まで対戦可。体力のなくなったポイッターからリタイアしていくサバイバルゲームだ。



▲岩やミサイルだけでなく、対戦相手だって持ちあげることができちゃうぞ。他のポイッターにぶつけてやっつけちゃえ！



◀ゲームに勝った賞金で新しいグローブを買い、キャラをパワーアップ！

▶装備するグローブの種類によって、いろいろな「必殺投げ」を使えるぞ。

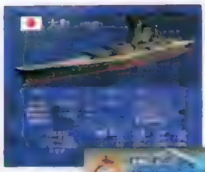
ウォーSLGを初心者にも楽しめるようにした、
斬新な「AOシステム」に注目!

トラ!トラ!トラ!

ジャンル	SLG
メーカー	ネクサスインターラクト/ダズ
発売日	7月予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(11ブロック)

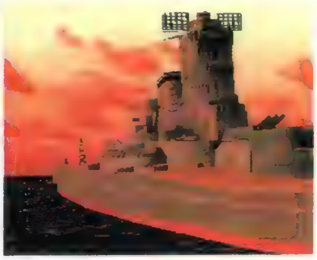
初心者でも遊べるウォーSLG

▲これがメインのゲーム画面。戦闘機で敵を攻撃するための部隊を編成しているところだ。コマンド類は画面の右上にまとめられているし、コマンドの種類も整理されていて使いやすいぞ。



◀データ画面。ポリゴンで描かれた戦艦が超カッコイイぞ！

▶グランドキャンペーンモードでは、会議で攻撃目標を選ぶことができる。



▶戦闘シーンはポリゴンムービーで表現される。かなりの迫力だよね。

「トラ！トラ！トラ！」は太平洋戦争をテーマにしたリアルタイムウォーSLGだ。ウォーSLG＝一部のマニアのものという印象が強いけど、このゲームには初心者も楽しめる工夫が満載。その1つがAO（オートオペレーション）システムだ。これは、プレイヤーが指示を出していない間もコンピュータが適切な作戦を展開してくれるというもの。それ以外にも、索敵をしやすくする「ダミーマーカー」など、初心者に親切なシステムが多数用意されているぞ。

競馬ファン必携! コンビニで競馬新聞と
いっしょにソフトを買うならこれしかない!

パワーステークス

ジャンル	ETC
メーカー	アクエス
発売日	4月11日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(8ブロック)

ひと味ちがう競馬予想ソフトが登場!

競馬予想ソフトというと、データを入力して結果を得るだけという味気ないものが多い。だけど、このソフトでは、ポリゴンによるレースシーンと実況によって、レース展開そのものを楽しませてくれるぞ。中央競馬の現役登録馬6000頭のデータが収録されていたり、入力内容の変更が容易に可能など、実用性もバッチリなのだ。

◀ポリゴンのレースシーンは実際に競馬中継を見ているようだ。

アーケードでもおなじみ、競馬ACTの第2弾が
新要素を追加してPSに登場!

ステークスウィナー2

ジャンル	ACT
メーカー	ザウルス
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 2P対戦可

"種付け"で強い馬を作ろう!

アーケード版から移植の競馬ＡＣＴ。ＰＳ版には、日本版、海外版のアーケードモードと、種付け要素が入ったオリジナルモードが収録されていて、すべてのモードで対戦プレイが楽しめる。オリジナルモードでは、298頭ずつの種牡馬および繁殖牝馬を種付けしてオリジナルの競走馬を作ることができ、作った馬は対戦プレイでも使用可能だ。

◀レースでは、馬の脚質にあわせて戦法を変える必要がある。

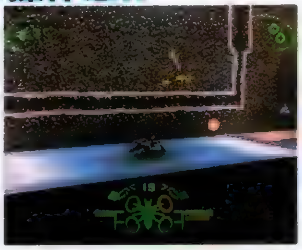
床、カベ、天井を自由自在に歩きまわって
敵を倒し、ゴールを目指すのだ!

スパイダー

ジャンル	ACT
メーカー	BMGジャパン
発売日	5月予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

クモならではの独特な操作感!?

サイボーグ化されたクモを操って、各ステージのゴールを目指すことがプレイヤーの目的。クモは、カベや天井などどこでも歩き回れるし、糸で天井からぶら下がることも可能。あちこち歩けば、意外なルートを発見できることもある。ちなみに、強化パーツを手に入れればクモがパワーアップ。様々な攻撃で敵を倒し、ゴールを目指せ！



◀敵もサイボーグ化された昆虫やクモたち。異様な世界観だ。

タイトなコーナーでのドリフトが熱いRCG

HASHIRIYA ～狼たちの伝説～

ジャンル	RCG
メーカー	日本物産
発売日	4月18日
価格	¥6,800
対応周辺機器	ネジコン

15種類のマシンのアツい戦いが楽しめる!

かわいい「MiMi」や高性能のモンスターマシン「FE50」など、15台のマシンが登場するRCG。「HASHIRIYA」には〝サイドブレーキボタン〟が用意されていて、初心者でも簡単にドリフトを決めることができる。このソフトには、10本のミニストーリーで構成されているストーリーモードなど、全部で4つのモードが用意されているぞ。

◀フリーランモードでは、ライバルの台数を設定することも可能。

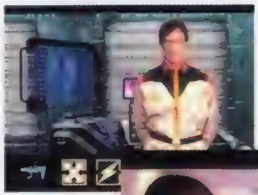
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 NEXUS INTERACT ©1997 DaZZ ©スクウェア データ協力/競馬ブック ©1996/1997 SAURUS ©1996 Boss Games Studios
©1997 Nihon Bussan Co.,Ltd. ※★印のソフトはＴＧＳ'97出展タイトルです。

CGでリアルに再現された「ガンダムワールド」★

GUNDAM0079 THE WAR FOR EARTH

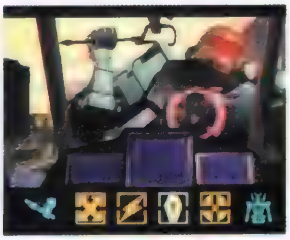
ジャンル	AVG
メーカー	バンダイ
発売日	4月下旬
価格	¥7,800(2枚組)
対応周辺機器	なし

キミは生き残ることができるか？



◀こちらはアメリカ人俳優の演じるブライトさん。音声はアニメと同じ声優を起用している。

▶サイド7に連邦軍の偵察にきたジオンの兵士ジーン。画面分割での演出は、ファンの心をくすぐるところだ。



▲「くっ…くる、ザクが！」このときに、画面下のアイコンに対応しているボタンを押すのだ。行動の判断を誤ると…。

▲ゲームは、コックピットの視点や大迫力の映画を見ているような視点にオートで切り替わるぞ。

人気の「ガンダム」が、リアルなCGをふんだんに盛り込んだAVGになって、アメリカから帰ってきたぞ。このゲームは、フルCGのムービーで構成されたAVGで、ムービーの途中プレイヤーがとった行動の判断が正しければ、ストーリーが進行するというもの。そして、MSなどはCGだが、登場人物はなんと実写！ あのブライトが！ あのシャアが!? 映画の本場アメリカのプレストスタジオで製作されたCGと実写の合成で描いた新たなる「ガンダムワールド」に興味津々だ。

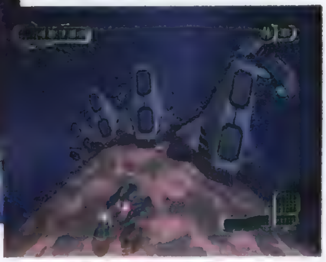
ナノテクノロジーによって開発されたミニナノボットの反乱をくい止めろ!

ナノテック ウォリアー

ジャンル	STG
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	5月8日
価格	¥6,500
対応周辺機器	なし

グルグルまわるSTGナノ

◀チューブの周りの障害物に隠れて敵がいることもある。高速で駆け抜けろ！



▲連なる障害物を避けるため、大きく左に向かって駆け抜ける爽快感がたまらない。

ナノ（10億分の1）という超極少の世界が舞台の、ちょっと変わったSTG。プレイヤーはリモコンナノテックシップ（自機）で、ナノチューブの外側や内側を360度グルグルまわりながら高速で滑走していくのだ。チューブの外側を高速でグァーっとまわりながら障害物をよけ、ミニナノボット（敵）をマシンガンで倒していく爽快感は、なかなかのものだぞ。ステージの途中でアイテムを取ることによってスペシャルウェポンの使用が可能になり、さらに敵を倒す爽快感がアップ！ サウンドはナノテクの世界観にピッタリな、テクノミュージックを使用していて、ゲームの楽しさがさらにアップだ。

▲各ステージには、さまざまな形に変形するボスが待ち構えている。

PSに新たなる革命か!? コナミ&レッドカンパニーが贈る新作ソフトの第1弾!

みつめてナイト

ジャンル	純愛SLG
メーカー	コナミ
発売日	'98年春予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

共同開発 第1弾のソフトは純愛SLG!

「ときメモ」のコナミと「サクラ大戦」のレッドカンパニーが共同でPSソフトを開発することが発表されたぞ。第1弾のソフトは純愛SLGで、タイトルは『みつめてナイト』。くわしい内容についての正式発表は6月予定となっているので、続報を待っていてほしい。なお、この後にも2本のソフトがリリース予定となっている。

◀第一弾は純愛SLG。どんなソフトができるのか楽しみだね。

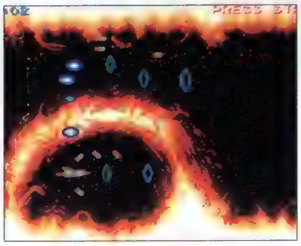
歴史的な名作か、PSに堂々登場!★

沙羅曼蛇 デラックス・パック・プラス

ジャンル	STG
メーカー	コナミ
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 定)

キミのSTG魂は、サビついていないか？

「グラ」があったんだから…。そう祈り続けたシューターの夢が、ついにかなえられた！ あの「横・縦交互スクロール」という画期的な演出を見事に1本のSTGにまとめ上げた歴史的な名作『沙羅曼蛇』が、PSに帰ってくる。しかも「ライフフォース」と「沙羅曼蛇2」も同時収録となれば、『沙羅曼蛇』ファンは期待度大だね！



◀プロミネンスの輪の中を進む緊張感！ これがたまらないんだ。

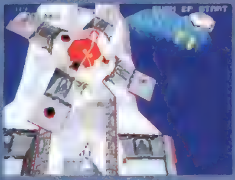
NOW ON SALE

春のPS新作ラッシュはま〜だまだつづくみたい 3月28日〜4月10日

この号が発売されている間にリリースされる新作ソフトを紹介するコーナー。3月28日に発売されるソフトは、『覚悟のススメ』、『ゼビウス3D／G+』、『BOYS BE…』、『提督の決断III』、『セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS』、『セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS限定版』、『Cross Romance』、『浪速の商人〜振ってナンボのサイコロ人生〜』、『ドキドキプリティリーグ』、『ドキドキプリティリーグ 限定版』、『ザ・コンビニ 〜あの町を独占せよ〜』、『アンドレッティレーシング』、『新スーパーロボット大戦スペシャルディスク』の13本。注目ソフトは、コンビニの

◀誰でも気軽にオーナーになれる「ザ・コンビニ」。

オーナーになれる「ザ・コンビニ」と、スパロボファン要チェックの『新スーパーロボット大戦スペシャルディスク』と、ナムコ新作STG『ゼビウス3D/G+』だろう。なお、『エルフィンパラダイス』、『プレイスタジアム2』、『シムタウン』、『超人学園ゴウカイザー』、『ファイロ&クロード』、『ケイン・ザ・バンパイア〜最後の選択』、『聖痕のジョカ〜光と闇の聖王女〜』以上7本のソフトは、現時点での発売日が4月予定となっているので店頭でのチェックが必要。



▶「ゼビウス」シリーズの集大成『ゼビウス3D／G+』。

総本数	13本
総購入価格	81,400円

©創通エージェンシー・サンライズ ©1996 BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. ©1996 PRESTO STUDIOS,INC ©BANDAI 1997 ©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT.,INC. ALL rights reserved.NanoTek Warrior is trademark of Virgin Interactive Entertainment,Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd. ©KONAMI 1997.©RED 1997. ©1986,1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

※★印のソフトは、TGS'97春出展タイトルです。

PlayStation
「聖痕(ルーン)」・・・
この聖なる文字をすべて手に入れた者は、
この世界を統べることができたという。
新・感・覚　シミュレーションRPG
聖痕のジョカ
〜光と闇の聖王女〜
4月発売予定　¥5,800（税別）
—あそびは文化
タカラ
〒125　東京都葛飾区青戸4-19-16
タカラの商品はこども商品券で
©物語環境開発・相川　有/メディアワークス　©TAKARA CO.,LTD. 1997.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TAKARA

NEXT WAVE?

ネクストウェイヴ？

今、PSはRPG大ブーム。やっぱりFFⅦ、すごかったもんねぇ。しかし！唐突ですが、やっぱりパーティプレイの主役はボードゲーム!! みんなでワイワイやるなら、これでしょ。

今回のテーマ：ボードゲーム

進入学のこの季節、新しい友だちと楽しむボードゲーム

PSのボードゲームといえば…

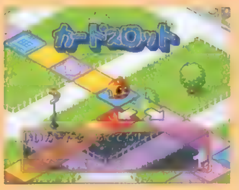
▲顔グラフィックのモンタージュ方式による決定が、なんといってもまず魅力でしょう。今やこれヌキにして『人生ゲーム』は語れません。

DX人生ゲーム

ボードゲームの超定番！ PS版ももちろんOKだ

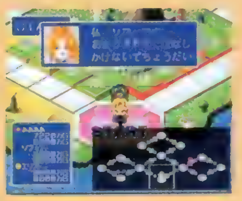
現実のボードゲームでも超定番タイトルになっている『人生ゲーム』シリーズ。これまでも様々な家庭用ゲーム機に移植されているが、もちろん、PS版もすでに登場している。しかも、昨年3月の発売以来、現在もなおロングセラーを続けているのだ。顔グラフィックの決定は、かなり燃える！

さぁ、春は進入学の季節！　友だち百人できるかな？　とかいうムチャクチャな歌もあるけれど（おまけにその百人でなにするかと思えば……)、それくらいの期待と希望に胸をふくらませる季節であることは事実。今はきっと、多くの人がＰＳを持ってるだろうけど、対戦格闘を一緒にバリバリ楽しめる友だちはなかなかできないかもしれない。そんなときは！　やっぱり頼りになるのはボードゲーム！基本的にはただサイコロをふって出た目の数だけマスを進めるだけだから、誰でもプレイできる。その単純明快なゲーム性の上に、最近ではハイクオリティな演出が入って、ますます楽しいボードゲームが増えてきた。というわけで、今回のネクストウェイヴ？では、このボードゲームを取り上げてみた。友だち作るのが目的なんだけどさぁ……実は……。



▲名作SLG『テーマパーク』を舞台にした設定がシステムにマッチしている。

EAVの『ぐーちょDEパーク』。『モノポリー』タイプのボードゲームだが、舞台がテーマパーク！ あの名作SLGファンにもおすすめだ。



▲本物の盤もロングセラーを続けている人気作。産業スパイがあっ……悔しい…。

タカラの『DX億万長者ゲーム』。産業スパイという存在が、なんともいえず怪しい魅力をかもしだしていた。基本的なお買い物ゲーム。

とりあえずセコイまねはやめましょうね

 ©1997 SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT

おそろしげなサブタイトルですが、
実際、かなり熱くなれる新作TBL!!
友だち増やせるか？　なくすか？

秘宝王 ～もうお前とは口きかん～

■ メーカー／ソネット・コンピュータ
■ 発売日／4月25日
■ 価格／¥5.800
■ 対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）

PSでは最新！　4月25日に発売になる期待のボードゲームが「秘宝王～もうお前とは口きかん～」だ。それでは簡単に説明しよう。

まずこのゲームはお買い物タイプの思考派ボードゲームではない。どちらかといえば、サイコロをふって単純にマスを進んでいくタイプといえるだろう。ただし、それだけではない。なにせサブタイトルが「～もうお前とは口きかん～」だからね。ゲームの目的はマップ上に隠された「秘宝」を誰よりも早く見つけ出すという単純なものなのだが、突発するミニゲームやイベント、頼りになるんだかならないんだかわからない助手（NPC）が入り乱れての大混戦が展開するのだ。例えば、誰よりも先に進んでいても、助手の勝手な行動や敵からのカード攻撃次第では、一気にマスを戻されたり、所持金の大半を失ってしまったりもする。ずいぶんトホホな感じになってしまったりするのよ。

◀本当になにをしてくれるかよくわからない、助手キャラクター。慎重に選ばないと、トンデモナイことに……。

友だちを増やすこともなくすことも
それが、楽しいボードゲーム！
『秘宝王』はおすすめの
最新ボードゲームだけど、
友だちを増やすことに
役立てるかどうかは
……キミしだいなのかも
セコイまねはなるべくやめようね
勝負と友情を天秤にかけるんです

PSでもっとも発売日が近い新作ボードゲーム、それがこの『秘宝王』なのだ!!

電撃 RANKING STATION

〔ランキングステーション〕

2月10日～2月23日

とりあえずは2冠維持！ この勢いがどこまで続くか……とりあえず売り上げランキングに注目していきたい。

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日／RPG／79728
2	6	I.Q～インテリジェントキューブ～ SCE／1月31日／PZG／55534
3	—	トゥームレイダース ビクターインタラクティブ／2月14日／ACT／20101
4	—	チョロQ 2 タカラ／2月21日／RCG／22550
5	3	パラッパラッパー SCE／96年12月6日／ETC／14353
6	—	三國志Ⅴ 光栄／2月14日／SLG／14247
7	5	ぷよぷよ通決定盤 コンパイル／96年11月15日／PZG／13278
8	4	峠MAX　最速ドリフトマスター アトラス／1月24日／RCG／11766
9	7	クラッシュ・バンディクー SCE／96年12月6日／ACT／11041
10	9	チョロQ　Ver.1.02 タカラ／96年12月6日（BEST）／RCG／9005
11	12	ドラゴンナイト4 バンプレスト／2月7日／SLG／7232
12	8	レイジレーサー ナムコ／96年12月3日／RCG／7140
13	2	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／1月24日発売／SLG／7135
14	14	バイオハザード カプコン／96年3月22日／AVG／5959
15	—	ウイングオーバー ビクターインタラクティブ／2月21日／STG／5697
16	16	ソウルエッジ ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／5196
17	—	三國志孔明伝 光栄／2月14日／SLG／5040
18	—	デストラクション・ダービー2 SCEI／2月21日／RCG／4870
19	17	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／4475
20	—	ワイルドアームズ SCE／96年12月20日／RPG／4230

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	2	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／5月下旬予定／S・RPG／25901
2	1	サガ　フロンティア スクウェア／7月11日予定／RPG／24125
3	9	ドラゴンクエストⅦ エニックス／未定／RPG／17630
4	4	虹色の青春～ときめきメモリアルドラマシリーズ～Vol.1 コナミ／夏予定／AVG／16702
5	5	同級生2 バンプレスト／3月予定／AVG／15310
6	3	バイオハザード2 カプコン／12月予定／AVG／13454
7	—	テイルズ　オブ　デスティニー ナムコ／97年予定／RPG／12991
8	11	あすか120%エクセレントBURNING Fest. ファミリーソフト／5月2日／対戦ACT／12527
9	—	ウィザーズハーモニー2 アークシステムワークス／来春予定／SLG／11500
10	17	幻想水滸伝Ⅱ コナミ／未定／RPG／11135
11	15	ダービースタリオン アスキー／5月30日予定／SLG／9279
12	—	卒業　VACATION 毎日コミュニケーションズ／夏予定／SLG／8815
13	18	ときめきメモリアル対戦とっかえだま コナミ／未定／PZG／8351
14	—	るろうに剣心　明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～ SCE／秋予定／RPG／7807
15	19	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 SNK／6月27日／RPG／7423
16	20	メルティランサー2 イマジニア／夏予定／SLG／6959
17	—	ラングリッサーⅠ・Ⅱ（仮） メサイヤ／夏予定／S・RPG／6495
18	—	タクティクス　オウガ アートディンク／5月下旬／S・RPG／6031
19	—	聖霊のショカ～光と闇の聖少女～ タカラ／4月予定／S・RPG／4176
20	—	ゼロヨンチャンプDooZy-J メディアリング／5月下旬／RCG／3246

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日発売／RPG／30057
2	2	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／95年10月13日／SLG／9277
3	4	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／5937
4	11	エターナルメロディ メディアワークス／96年11月22日／SLG／4524
5	5	アークザラッドⅡ SCE／96年11月1日／RPG／4638
6	6	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／1月24日／SLG／4267
7	3	バイオハザード カプコン／96年3月22日／AVG／4082
8	14	トゥルー・ラブストーリー アスキー／96年12月13日／SLG／3154
9	9	鉄拳2 ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／2969
10	13	ワイルドアームズ SCE／96年12月20日／RPG／2596
11	7	女神異聞録ペルソナ アトラス／96年9月20日／RPG／2412
12	8	ソウルエッジ ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／2041
13	10	レイジレーサー ナムコ／96年12月3日／RCG／1655
14	12	幻想水滸伝 コナミ／95年12月15日／RPG／1670
15	16	ヒロインドリーム マップジャパン／96年10月10日／SLG／1484
16	20	あすか120%スペシャルBURNING Fest. ファミリーソフト／96年3月29日／対戦ACT／1200
17	19	NOëL（ノエル） パイオニアLDC／96年7月26日／ETC／1113
18	—	エースコンバット ナムコ／95年6月30日／STG／926
19	—	マクロスDIGITAL MISSION VF-X バンダイビジュアル／2月28日／STG／742
20	—	リッジレーサー・レボリューション ナムコ／95年12月3日／RCG／557

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	1	サクラ大戦	11	17	天外魔境シリーズ
2	3	鉄拳3	12	11	ダンシングアイ
3	2	スレイヤーズ	13	19	電脳戦機バーチャロン
4	4	魔装機神	14	—	リアルバウト餓狼伝説スペシャル
5	6	ワンダープロジェクトJシリーズ	15	—	サムライスピリッツ天草降臨
6	8	聖剣伝説シリーズ	16	—	EVE burst error
7	7	新世紀エヴァンゲリオン	17	14	魔神転生
8	—	機動戦艦ナデシコ	18	—	サイバーボッツ
9	9	下級生	19	15	QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡
10	12	ファイアーエムブレムシリーズ	20	5	イースシリーズ

ランキング・チェック!!

年末年始から続いた「定番タイトル強し！」という傾向が、ようやく崩れつつあるようだ。売り上げランキングの第1位は怪物ソフトが占めているためにこれは動かないものとして、3位、4位は新タイトルが入った。特に3位に入った『トゥームレイダース』は本誌でも連載攻略を続けてきた良作ACTながら、もとは海外産のゲーム。難易度が高いなどのマイナス要因をはね返しての、堂々第3位となった。おもしろそうなら国産海外産不問で売れる。こだわりのないPSユーザーならではの良い結果だろう。

また、今回は移植希望に新タイトルが多いのも目立った。特にアーケードではなくSSからの希望が着実に票を伸ばしているようだ。セガは1つの戦略として積極的にアニメーション番組をスポンサードしているようなので、今後も人気アニメのSSソフト化がいくつか発表されるだろう。そのへんが移植希望ランキングに反映されそうな予感がする。

とりあえず年末年始と『FFⅦ』の狂騒状態を抜けて、PSユーザーもだいぶ落ち着いてきたようだ。しかし、この穏やかな状態もそう長くは……ね。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

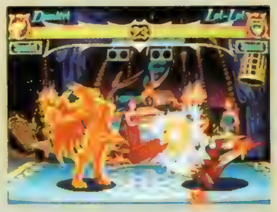
©CAPCOM

PS移植化計画 Ver.2.0

ぬぁんと、今回はカプコンの人気格闘ACTを3つまとめて移植化計画しちゃうのです。え？PSのスペックではムリそう？いえいえ、そんなことはございません。愛があれば大丈夫(仮)。

カプコンさん!この3タイトルをPSにしてください

カプコンといえば、対戦格闘ACT。もちろんPSでもさまざまなタイトルを発売しています。しかしながら、今回移植化計画に挙げた3タイトルは移植されていません。「そりゃ新しいゲームだからじゃん」という、そりゃあごもっともな意見から、「PSのスペックじゃ移植するのは大変ですわ」という、ちと冷めた意見までさまざまあるでしょうが、「できることならPSでも遊びたい」という熱い思いは同じなハズ。ですから移植化計画。ちと強引ですが、これらを待っている人って多いと思うんですよ。それはもうかなり。



▶そういえば「ヴァンパイアハンター」もPSになりませんねぇ。PSユーザーにもファンは多いと思うんですが……。

カプコンといえば『ストリートファイターⅢ』でしょう!

新作が登場するたびにユーザーのド肝を抜くシステムを搭載してきたこのシリーズ、当然「Ⅲ」も例外ではありません。その中でも「ブロッキング」は特筆に値します。これは敵が攻撃（必殺技含む）をしてきたときに、こちらがタイミングよく前進すると、敵の攻撃を受け止めて返り討ちを喰らわす、というシステム。「Ⅲ」はこのブロッキングによって、さらに奥深いゲームとなりました。このほかにも一発逆転の大技、スーパーコンボを3つのうちから1つだけ選ぶようになったり、キャラクターはリュウ、ケン以外全員新キャラクターにバトンタッチされるなど、いろいろな点が変更されています。つまり「Ⅲ」は、まったく新しい「ストリートファイター」なのです。

◀新システム「ブロッキング」は見た目は地味でも、「Ⅲ」のゲーム性をより深いものへとしてくれました。

▶リュウ、ケン以外は全員新キャラクター。どのスーパーコンボを使うかはキャラクターといっしょに選べます。

味な格闘『サイバーボッツ』でガシガシやりたい

カプコンの対戦格闘ACTでは珍しい4つボタン方式を採用した上、業界でも珍しいロボットを題材とした対戦格闘ACTが「サイバーボッツ」です。4つボタンの内訳は弱、強、武器の3つの攻撃ボタン＋ブーストボタン。ブーストボタンを使うと決まった時間内（使うロボットにより変化）で空中を移動したり、3つの攻撃ボタンで連続技をガシガシ入れることができたりと新システムが盛りだくさん。これら斬新なシステムにつけ加え、個性豊かなキャラクター、とくにデビロット姫様御一行に人気が集まりました。隠しキャラなのに(笑)。

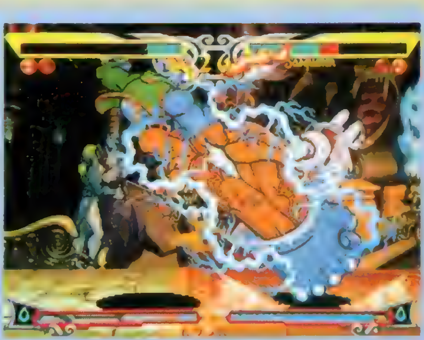
デビ様こと、デビロット姫(13歳)のフルネームは「デビロット・ド・デスサタンⅨ世」といい、デスサタン王国の第一王位継承者であります。そんな高貴(?)な身分にもかかわらず、デビ様は悪の科学者・地獄大使(128歳・自称)と悪の科学者・Dr.シュタインを従え、愛しのガウェイン様（64歳）のハートを射止めるため旅をするのです。正義の味方をこらしめつつ……ヘンな話(笑)。

▲気持ちいいほどガシガシ入ってくれる連続技。初心者同士の対決は連打の勝負になってしまうことも多々あります(笑)。

▶使用ロボットとキャラクターを決めたら戦闘開始。ちなみにキャラクターの能力差はありません。趣味の問題です(笑)。

最新作の『ヴァンパイアセイヴァー』もPSにしてほしいっ♡

今までの対戦格闘ACT(『ヴァンパイア』シリーズ含む）は「ダメージを受けるとゲージが減り、ゼロになると負け」というものでした。これを「セイヴァー」では「ダメージを受けるとゲージが増え、満タンになると負け」というシステムに変更。しかも勝った方のキャラクターのダメージは継続されたまま2ラウンド目に突入するのです(ある程度の回復はしますが)。このシステムのおかげで、よりスピーディな戦闘が可能となり、勝った方のキャラクターも気が抜けないというゲーム展開になるのです。まだアーケードに登場していない『セイヴァー』。はたしてこのシステム、ユーザーの反応はいかに?



▲ムチャで楽しい必殺技は健在の「セイヴァー」。新システムは話題を呼びそうです。要注目！

そして、これらが移植される可能性はあるのか?

それではカプコンの須藤氏に3タイトルまとめて移植の可能性を聞いてみましょう。須藤氏はお忙しいのにも関わらず、快く移植の可能性を答えてくれました。

「『サイバーボッツ』、ならびに『ヴァンパイアセイヴァー』に関しましては、現在のところPSで発売する予定はないです。申し訳ありません。しかし「ストリートファイターⅢ」に関しましては、家庭用で出したいという意志はあります。現在は検討中ですが、PSのスペックで発売するのは難しいかと……」。

うーん、そうでしたか。まぁ、たしかにPSってポリゴンには強いんですけど、「ストⅢ」くらいの美麗なキャラクターを動かすのはツラいでしょうねぇ。でも、そこは天下のカプコンなんですから、技術力でカバーしてください……というのはユーザーのわがままなんでしょうか？　しかしながら、担当はあきらめません！　そう、これら3タイトルが移植されるその日まで、不屈の精神(?)で移植化を推進していくことを約束します。ですからみなさま、ぜひぜひ移植希望ハガキをください。みなさまの力で移植を実現させるのですっ！　明るい未来のために（笑）。

ハガキをください

ジョドー、あの〝ルパン〟とかいうコソドロが我がカリオストロ家の誇る〝移植希望ハガキ〟を狙っているそうだな。「申し訳ございません、伯爵。どうやら奴めは、移植希望ハガキが1,000枚集まれば直接メーカーに持っていくことをかぎつけたようで……」。ふっ、さすがはジョドー、その説明的なセリフにはいつも感心するぞ。「おそれいります。しかるに伯爵、イラストハガキはどうするので？」。いつも通りP.144からの〝4色奴隷〟に載せておけ。丁重にお扱いしろ。「御意。伯爵のおおせのままに」。

春休みの一大イベントが100倍楽しくなる!!

CESA PRESENTS
TOKYO GAME SHOW
1997 SPRING

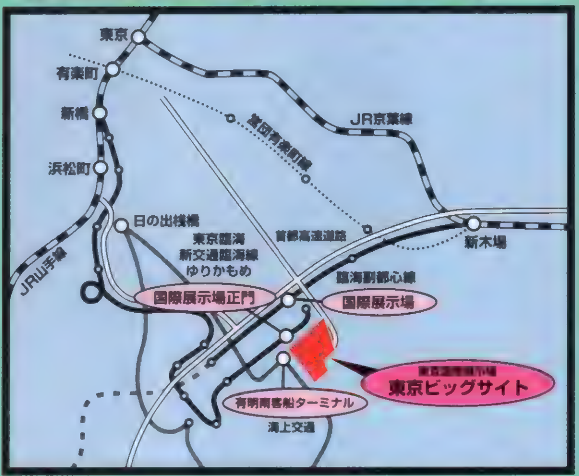
東京ゲームショウ'97春 完全攻略

PSタイトル190作以上出展!

いざビッグサイトへ!

開催場所は、もうすっかりおなじみの東京ビッグサイト(東京都・有明)。当日は多くのファンが会場に向かうので、一緒についていけば迷うようなことは無いだろう。オススメのアクセス方法は、3の海上交通(¥350)。海の上を進む水上バスがとっても気持ちいいのだ。混雑を避けたい人は、新木場駅(海02系統)から出ている都営バスも狙い目だ。

アクセスMAP



アクセス方法は5種類!

〈東京ビッグサイトへのアクセス〉

1. 都営バス	東16 東京駅八重洲口	約35分	豊洲駅前経由(約10分)		東京国際展示場「東京ビッグサイト」
	海01 門前仲町	約35分			
2. 臨海副都心線	新木場駅(JR、営団地下鉄)	約6分	国際展示場駅	下車徒歩10分	
3. 海上交通	日の出桟橋(JR浜松町駅南口下車・徒歩7分)	約25分	有明南船客ターミナル	下船すぐ	
4. 東京臨海新交通臨海線ゆりかもめ	新橋駅(JR、営団、都営地下鉄)	約25分	国際展示場正門駅	下車すぐ	
5. 車	首都高速道路	台場・有明・13号地出口から5分			

※当日"ゆりかもめ"は大変な混雑が予想されるので他の交通手段(1、2、3)を利用しよう。

◀前回のスクウェアブース。実は超ビッグなプレゼントがあったことを知ってる人も多いはず。今年は?

ブース&ステージのイベントもいっぱい!!

▶大好評だったカンファレンス。今回は会場内のメインステージで行われるぞ!

配布グッズももりだくさん!

ゲーム界最大のイベント「東京ゲームショウ'97春」もいよいよ開催が迫ってきた! そこで今回は、出展ソフトをはじめ、ブースイベント、ステージイベント、配布グッズにいたるまで、現時点で判明しているこのショウの内容のすべてを徹底紹介していくぞ!! どの出展作をプレイするか、どのイベントに参加するか、何をもらおうかなど、大いに悩んでみよう。ゲームショウは、これでカンペキ!

NTT PRESENTS 東京ゲームショウ'97春

- ■開催日:4月5日(土)、6日(日)
- ■場　所:東京ビッグサイト(東1、東2、東3ホール)
- ■開　場:午前9時30分(閉場:午後5時)
- ■主　催:CESA

(コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)
お問い合わせ…TEL.03-3246-6053(イベント事務局)

出展ソフト

当日プレイするタイトルをここでチェック!!

現時点で出展が決定しているPSタイトルは、下の191作品だ!!ばっちりチェックしてショウの当日に備えておこう。(体験プレイ部分の"○"は体験プレイが可能なもの、"△"はデモ画面などで展示されるもの、"?"は現在、展示内容が未定のものです)

メーカー	タイトル	ジャンル	体験プレイ
アートディンク	カルネージハートプラクティスエディション(仮)	SLG	?
アートディンク	タクティクスオウガ	S・RPG	?
アイディアファクトリー	スペクトラルタワーII	RPG	?
アイディアファクトリー	スペクトラルフォース	SLG	?
アイマックス	大海信長伝GE・TENII	SLG	?
アイマックス	WORMS	SLG	?
アクエス(スクウェア)	パワーステークス	SLG	○
アクセラ	マリア(仮)	AVG	?
アクセラ	雷弩機兵ガイブレイブ	A・RPG	?
アクレイムジャパン	マジック・ザ・ギャザリング	SLG	△
アスキー	RPGツクール3	ETC	△
アスキー	音楽ツクールかなでーる2	ETC	?
アスキー	火星物語	RPG	△
アスキー	サウンドノベルツクール2	ETC	○
アスキー	シミュレーションRPGツクール	ETC	○
アスキー	ダービースタリオン	SLG	△
アスキー	パワードール2	SLG	?
アスキー	MOON	RPG	○
アスク講談社	エルフィンパラダイス	SLG	○
アスク講談社	ボイスファンタジア失われたボイスパワー	AVG	○
アスミック	アフレイド・ギア	SLG	?
アスミック	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	AVG	?
アスミック	サイドワインダー2	STG	?
アルトロン	ROBO・PIT2 対戦	ACT	○
イースリースタッフ	Ash to Ash(仮)	SLG	○
イースリースタッフ	ヴァーチャル・バス・フィッシング	SLG	○
イースリースタッフ	ブリガンダイン―幻想大陸戦記―	S・RPG	○
伊藤忠商事	熱砂の惑星	AVG	?
伊藤忠商事	メビウスリング3DThrough ALL Eternity	SLG	?
イマジニア	イイナ	SLG	?
イマジニア	G.O.D pure	RPG	?
イマジニア	メルティランサー2(仮)	SLG	?
インプローレ	イワトビペンギン ROCKY × HOPPER	ETC	?
ヴァージンインタラクティブ	ガメラ2000	STG	?
ヴァージンインタラクティブ	サンプラス エクストリームテニス	SPG	?
ヴァージンインタラクティブ	ジ アンソルブド	AVG	○
ヴァージンインタラクティブ	ダカール'97	SLG	○
ウエップシステム	COOL BOARDERS 2 Killing Session	SPG	○
エクシングエンタテイメント	アライド・ジェネラル	SLG	○
エクシングエンタテイメント	海腹川背・旬	ACT	○
エクシングエンタテイメント	X・マルチプライ	STG	○
エクシングエンタテイメント	ガンフロンティア	STG	○
エクシングエンタテイメント	FIGHTING ILLUSION ~K-1 REVENGE~(仮)	SPG	○
エクシングエンタテイメント	プリルラ	ACT	○
エクシングエンタテイメント	レシプロヒート5000	RCG	○
エクシングエンタテイメント	ワンダー3	ETC	○
SNK	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96対戦	ACT	○
SNK	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	○
EAV	新テーマパーク	SLG	○
EAV	HARD BLOW	SPG	○
EAV	フェイド・トゥ・ブラック	AVG	○
カプコン	バイオハザード	AVG	○
カプコン	ブレス オブ ファイアIII	RPG	○
カプコン	マーヴル・スーパーヒーローズ 対戦	ACT	?
カプコン	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	○
カプコン	ロックマンX4	ACT	○
カプコン	ロックマン バトル&チェイス	RCG	○
カルチャー	ブレーンバーチャル飛龍の拳 対戦	ACT	?
ギャップス	バーガーバーガー	SLG	○
キングレコード	どきどきポヤッチオ	RPG△	
キングレコード	フィッシング甲子園II	ETC	○
キングレコード	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	○
ケムコ	ポンピソアイランド	ACT	?
ゲームバンク	ウォーゴッズ(くろふねサンパチシリーズ)	ACT	?
ゲームバンク	宇宙のランデヴー~RAMA~	AVG	?
ゲームバンク	NHLオープンアイス(仮)(くろふねサンパチシリーズ)	SPG	?
ゲームバンク	ファイナルドゥーム	ACT	?
ゲームバンク	モータルコンバットトリロジー(くろふねサンパチシリーズ)対戦	ACT	?
元気	首都高バトルR	RCG	○
光栄	アンジェリークSpecial2(プレミアムBOX含む)	SLG	?
光栄	ゲーム日本史~革命児 織田信長~	ETC	?
光栄	三國無双 対戦	ACT	○
光栄	ダークハンター~上 異次元学園~	ETC	?
講談社	修羅の門 対戦	ACT	△
講談社	はじめの一歩CHANCE ONE'S ARMS	SLG	△
講談社	B線上のアリス	AVG	△
講談社	BOYS BE…	SLG	
コナミ	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	ACT	
コナミ	アザーライフ・アザードリームス	A・RPG	
コナミ	沙羅曼蛇デラックスパック プラス	STG	
コナミ	実況パワフルプロ野球'97開幕版	SPG	
コナミ	ときめきメモリアル Selection藤崎詩織	ETC	
コナミ	ときめきメモリアル 対戦とっかえだま	PZG	
コナミ	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1~虹色の青春~	AVG	
コナミ	パロウォーズ	SLG	
コナミ	BREEDING STUD~牧場で逢いましょう~	SLG	
コナミ	ポイッターズポイント	ACT	
コナミ	ミッドナイト・ラン~ロードファイター2~	RCG	
コナミ	ワールドサッカーウイニングイレブン'97	SPG	
サンソフト	OUT LIVE Be Elimeinate Yesterday	RPG	?
サンソフト	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	SPG	?
サンソフト	フォトジェニック	SLG	?
J・ウイング	STERWINDER	STG	?
シエラ・パイオニア	ナスカーレーシング	RCG	?
ジャレコ	Cheesy(仮)	ACT	
ジャレコ	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	ACT	

メーカー	タイトル	ジャンル	体験プレイ
ジャレコ	ファンタステップ	AVG	
ジャレコ	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー WGP ハイパーヒート	SLG	△
ショウエイシステム	ラスト レポート	AVG	?
翔泳社	あやかし忍伝 くの一番	SLG	
翔泳社	プロジェクトガイアレイ	ACT	
小学館	プロダクション栄光のセントアンドリュース	SPG	?
スクウェア	サガ フロンティア	RPG	
スクウェア	TOBAL2 対戦	ACT	
スクウェア	ファイナルファンタジータクティクス	S・RPG	
スクウェア	ファイナルファンタジーIV	RPG	
スクウェア	ブシドーブレード 対戦	ACT	
SCE	アランドラ	A・RPG	
SCE	I.Q.~インテリジェントキューブ~	PZG	
SCE	がんばれ森川君2号	AIゲーム	△
SCE	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	STG	
SCE	戦闘国家―改―IMPROVED	SLG	
SCE	BABY UNIVERSE Produced by Fmiya Fujii	ETC	
SCE	ベルデセルバ戦記~翼の勲章~	AVG	
SCE	モータートゥーン・グランプリ USAエディション	RCG	
SCEI	StreetGames'97	SPG・ACT	
SME	クーロンズ・ゲート―九龍風水傳―	AVG	
SME	ラグナキュール	RPG	
タイトー	ファイターズインパクト 対戦	ACT	
タイトー	レイストーム	STG	
タカラ	エーベルージュ	SLG	
タカラ	シュレディンガーの猫	AVG	
タカラ	聖痕のジョカ~光と闇の聖王女~	RPG	?
タカラ	装甲騎兵ボトムズ外伝~青の騎士ベルゼルガ物語~	ACT	
タカラ	パズルアリーナ闘神伝	PZG	
T&Eソフト	Blaze&Blade~Eternal Quest~	RPG	?
テイチク	ウキウキ釣り天国~人魚伝説の謎~	SLG	?
データイースト	ボイスアイドルコレクション~プールバーストーリー~	ETC	
テクモ	モンスターファーム	SLG	
東北新社	PAL[神犬伝説]	RPG	?
東芝EMI	マスター・オブ・モンスターズ~暁の賢者達~	S・RPG	
トミー	INDY500	RCG	
トミー	超時空マクロス Another Dimension	SLG	△
トンキンハウス	Cat The Ripper 13人目の探偵士	AVG	?
ナグザット	actua golf	SPG	
ナグザット	FIGHTING NETWORK RINGS	SPG	
ナムコ	エースコンバット2	STG	
ナムコ	ガンバレット(仮)	STG	
ナムコ	子育てクイズマイエンジェル	ETC	
ナムコ	ゼビウス3D/G'	STG	
ナムコ	タイムクライシス+ガンコン	STG	
ナムコ	テイルズ オブ デスティニー	RPG	△
日本クリエイト	My Dream~OnAirが待てなくて~	SLG	?
日本テレネット	Parlor! PRO	SLG	
ネクサスインターラクト	トラ!トラ!トラ!	SLG	?
パイオニアLDC	バウンティソード・ファースト	RPG	?
パック・イン・ソフト	バウンダリー・ゲート	RPG	?
パック・イン・ソフト	メタルエンジェル3	SLG	
バンダイ	GUNDAM THE BATTLE MASTER 対戦	ACT	
バンダイ	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	AVG	
バンダイ	機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR	SLG	
バンダイ	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)	SLG	△
バンダイ	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	AVG	
バンダイ	地獄先生ぬ~べ~(仮)	ETC	
バンダイ	天空のエスカフローネ	AVG	△
バンダイ	ドラゴンボールGT(仮)	ACT	△
バンダイ	ネクストキング 恋の千年王国	SLG	
バンダイ	MJ ザ・ホスピタル(仮)	AVG	△
バンプレスト	くるみミラクル	SLG	
バンプレスト	THE GREAT BATTLEVI	ACT	
バンプレスト	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	SLG	
バンプレスト	パンツァーバンディット(仮)	ACT	
バンプレスト	プレイスタジアム2	SPG	
BMGジャパン	スパイダー	ACT	
BMGジャパン	西暦1999~ファラオの復活~	ACT	△
BMGジャパン	ファイロ&クロード	STG	
ビクターソフト	マイホーム・ドリーム	SLG	?
ヒューマン	ザ・コンビニ~あの街を独占せよ~	SLG	
ヒューマン	スタンバイ Say You!	SLG	
ヒューマン	DEKA4駆 ~TOUGH THE TRUCK~	RCG	
ヒューマン	BODY HAZARD	ACT	
ビング	バックガイナー~よみがえる勇者たち~	SLG	?
フィルインカフェ	こみゅにてぃぽむ	A・RPG	
ファミリーソフト	あすか120%エクセレントBURNING Fest. 対戦	ACT	
マイクロキャビン	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	
マイクロネット	雲海の撃墜王	STG	
マチルダ	マッド・ジョージの魔界(仮)	STG	?
メイクソフトウェア	怪物(モンスター)パラダイス	TBL	
メサイヤ	重装機兵ヴァルケン2	STG	?
メサイヤ	ラングリッサーI・II(仮)	S・RPG	?
メディアクエスト	X-COM未知なる侵略者	SLG	?
メディアクエスト	GUNSHIP	SLG	?
メディアクエスト	TOP GUN FIRE AT WILLI	STG	?
メディアクエスト	ボディバイオニクス―驚異の小宇宙人体―	ETC	?
メディアワークス	悠久幻想曲	SLG	?
やのまんゲームズ	フェーダ2 ~ホワイト=サージ ザ・プラトゥ ン~	S・RPG	
やのまんゲームズ	ランナバウト	RCG	
ユタカ	聖刻1092操兵伝	RPG	?
ユタカ	Proof Clubプルーフクラブ	TBL	?
ライトスタッフ	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	RPG	
ライトスタッフ	秘密結社Q	SLG	?
リバーヒルソフト	リフレイン ラブ~あなたに逢いたい~	SLG	

※出展ソフトに関する情報は、変更される場合があります。

ブースイベント

ゲーム大会や声優イベントで楽しもう！

お楽しみはゲームプレイだけじゃない！ 今回も多くのメーカーが、それぞれのブースで独自のイベントを行うのだ。その種類はとっても多彩。じっくりチェックしてみよう!! （各イベントの開始時刻、ゲスト、内容等は変更する場合があります）

ゲーム大会

■アートディンク
●「カルネージハート」メモリーカードバトル［5日、6日］……『カルネージ～』の機体データの入ったメモリーカードを各自持参し、同ゲームの開発者が作成した機体と対戦。ＯＫＥ数3対3で、機体に制限はナシ。勝者には豪華賞品を用意！

■アルトロン
●「ロボ・ピット2」それいけ！倒せ！トーナメント(仮)［5日、6日］……勝ち抜いた人数に応じて豪華賞品をプレゼント！

■ウエップシステム
●「COOL BOADERS 2 Killing Session」第1回チキチキ落ちたらダメよ大レース大会(仮)［5日、6日・①11:00～②13:00～③15:00～」……噂の第2弾「COOL BOADERS 2～」を使用した対戦大会。賞品もアリ！

■エクシングエンターテイメント
●「海腹川背」&「DOKIDOKIプリティリーグ」ゲーム大会［5日、6日］
●「Fighting Illusion K-1～」対戦ゲーム大会［6日・15:00～(予定)／ゲスト(予定)：アンディ・フグ、角田信朗］
●「RECIPRO HEAT 5000」対戦レース大会［6日・時間未定］

■カプコン
●「ロックマンバトル＆チェイス」グランプリレース第1回予選大会［5日、6日］……オリジナルデータの入ったメモリーカード持参による「グランプリレース」大会の予選会（勝ち抜いた人は5月3日の「ロックマン大博覧会」内で開催される決勝大会へ進出。詳しくは234ページを参照)。

■カルチャーブレーン
●「バーチャル飛龍の拳」勝ち抜き対戦大会［5日、6日・午前、午後各1回］……1番多く勝ち抜いた人には賞品（キャップ、ブルゾン等）をプレゼント!!

■光栄
●「三國無双」対戦大会［日時未定］

■コナミ
●「ポイッターズポイント」勝ち抜きゲーム大会［5日、6日］……期待の新作ＡＣＴを使用したゲーム大会。

■シエラ・パイオニア
●「ナスカーレーシング」レース大会［5日、6日］……レースクイーンと対戦!!

■スクウェア
●「ブシドーブレード」ゲーム大会［5日、6日・1日3回(時間未定)］……ゲームショウ用の特別版「同キャラ対戦可能バージョン」でのゲーム大会。「100人斬り大会」もアリ!!
●「ＴＯＢＡＬ２」ゲーム大会［5日、6日・1日3回(時間未定)］……かの有名な(?)格闘ゲームの鉄人に挑戦する対戦大会。

■タイトー
●「パズルボブル3」対戦大会［5日、6日・①10:30～②12:30～③14:15～④16:00～／ゲスト：バブルン（着ぐるみ)］……「パズルボブル3」(ＳＳ版)で対戦し、勝った人は、スーパーボールのつかみ取りに挑戦。ＰＳ版で練習しとこう!!

■タカラ
●「ベルゼルガ」カスタマイズ・バトリング大会［5日、6日・①11:00～②13:00～③15:00～④17:00～(いずれも予定)・各回30分程度、先着10名まで］……『装甲機兵ボトムズ外伝～青の騎士ベルゼルガ物語～』を使用。好きな機体に武器やパーツを自由に組み合わせてオリジナルのＡ.Ｔ.を作り、バトリング勝負を行う。

■トミー
●「インディ500」対戦レース大会（予定）［5日、6日・1日4回予定］……新作ＲＣＧ「インディ500」の２Ｐ対戦モードによるトーナメント大会。

■ナグザット
●「ＲＩＮＧＳ」メガバトルトーナメント［5日、6日・整理券あり、参加15名まで］……「FIGHTING NETWORK RINGS」のトーナメントモードで対戦。入賞者には賞品進呈。

■ファミリーソフト
●「あすか120%」メガファイトトーナメントinＴＧＳ［5日、6日・エントリーは10:00～12:00、予選は13:00～15:00、本戦は16:00～17:00］……おなじみ『あすか120%』の対戦ゲーム大会。予選を勝ち抜いたメンバーで本戦トーナメントを開催。

声優イベント

■エクシングエンターテイメント
●「海腹川背・旬」&「DOKIDOKIプリティリーグ」の出演声優によるイベント［5日・15:00予定～／ゲスト：未定］

■SNK
●「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」出演声優イベント［日時・ゲスト未定］

■コナミ
●ｄｂ－ＦＭ公開録音［5日、6日／ゲスト：金月真美、長沢ゆりか、他］……コナミホームページ上に開局したインターネットラジオ「ｄｂ－ＦＭ」の公開録音。

■ジャレコ
●「アイドル雀士スーチーパイ」声優イベント（仮）［5日、6日・①12:00～②15:00～／ゲスト：かないみか、高橋美紀、西原久美子(以上5日)、かないみか、高橋美紀、こおろぎさとみ(以上6日)］……「スーチーパイ」に出演している人気声優をゲストに迎えてのトークショー。「スーチーパイ」の新作情報もある!?

■翔泳社
●「あやかし忍伝くの一番」ラジオ放送開始記念イベント［5日・時間未定／ゲスト：長沢美紀、折笠愛、他］……ラジオ番組についてのトークが中心のイベント。
●「あやかし忍伝くの一番」トークライブ［6日・①11:00～②15:00～／ゲスト：丹下桜、他］……話題の忍者育成ＳＬＧ「あやかし忍伝くの一番」の出演声優をゲストに迎えたトークライブイベント。

■バンダイ
●「古本新之輔　俺がネクストキングだ」イベント［日時未定／ゲスト：古本新之輔、篠原恵美］……「ネクストキング」にちなんで、古本新之輔さんが王様候補となり、投票してくれる美女を探すというラジオ番組のイベント。
●「ラ・ワース」（開発元：ユタカ)イベント［日時未定／ゲスト：水谷優子］

■ファミリーソフト
●「あすか120%」声優トークショー［5日、6日・15:00～16:00／ゲスト：茶山莉子、西沢広香、永瀬いくみ］……「あすか120%」の声優によるライブトークショー。

その他

■カプコン
●「ロックマン」onステージ［日時未定］……着ぐるみ「ロックマン」も登場するクイズ大会。

■元気
●レースクイーン写真撮影会［5日、6日］……人気レースクイーンとのツーショットもＯＫな超ウレシイ企画!!

■コナミ
●どうする！どうなる？「ときめき」'97［5日、6日・ゲスト：丹下桜］……今年度展開される『ときめき』の関連情報を一挙大公開するステージイベント!!
●コナミショップ出店［常時］……コナミのオリジナルグッズがその場で買える!!
●もう待ちきれない「メタルギアソリッド」［5日、6日］……開発者である小島秀夫氏らが、現段階の開発状況を報告するステージイベント。
●これが「悪魔城ドラキュラＸ」だ!!［5日、6日］……開発者の萩原、五十嵐両氏を迎え、製作秘話を紹介するトークショー。

■ジャレコ
●「ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴー～」クイズ大会(仮)［5日、6日］……「レッツ＆ゴー」にちなんだ大クイズ大会。

■タカラ
●「エーベルージュ」ミス・トリフェルズ校人気コンテスト＆クイズラリー［5日、6日・①10:00～②12:00～③14:00～④16:00～(いずれも予定)・各回30分程度、先着50名様］……「ミス・トリフェルズ校」を決めるのは、あなたの1票！ キャラクター人気コンテストを実施。さらに、プレミアムグッズがプレゼントされるというクイズラリーもある!!

■ナムコ
●「テイルズ オブ デスティニー」一般イラスト展示［随時］……ハガキサイズの紙に「テイルズ～」のイラストや熱い想いを込めたメッセージを書いてナムコブースに持っていくと、ブース内の『テイルズ～』コーナーにて掲示されるとともに、先着200名まで景品がもらえる。作品の裏に、①住所、②氏名、③年齢、④電話番号、⑤職業(学年)の明記を忘れずに(作品は返却不可)。

ココもチェック 生徒作品の展示もある！ ゲームスクールが出展!!

将来、ゲーム業界入りをめざすキミに朗報。ゲームスクールも10校近く出展するのだ。ブース内容は、学校紹介や生徒作品などの展示。入学情報も分かるので興味のある人は、ぜひ行ってみよう。

ココもチェック 絶対来てね！ メディアワークスのブースへ

メディアワークスのブースも、他のメーカーに負けてないぞ。電撃各誌の新刊やバックナンバー、攻略本の即売会に、『悠久幻想曲』のミニトーク＆ライブなどなど、とにかく充実の内容なのだ!!

ココもチェック コミックやグッズの販売コーナーもある！

ゲームキャラクターを使用したマンガ同人誌の販売や、ゲームのキャラクターグッズの販売コーナーも設置されるぞ！ ちょっと多めにお小遣いを持っていく必要がありそう……。

ステージイベント

前回大好評のカンファレンスも開催！

なんと言っても今回の注目は、5日に行われる2つのカンファレンス。出演者の名前を見ればわかるとおり、どちらもゲームファン注目の内容になりそうだ。6日は、「楽しく盛り上がっちゃおう」系の声優イベントがいっぱい！　思いっきり楽しみたいね!!

4月5日(土)クリエイターズDAY

10:00　オープニングインフォメーション
11:00　クリエイターズカンファレンス〈第1部〉

新しいゲームのかたち～新ジャンルの開拓者たち～

出演

飯田和敏氏　飯野賢治氏　小島秀夫氏　薗部博之氏

司会：塚田正晃（「電撃王」編集長）、浜村弘一（「ファミ通」編集長）

12:30　ＮＴＴ通信ゲーム大会
13:15　クリエイターズカンファレンス〈第2部〉

ゲームドリーム～ゲームに託す夢～

出演

岡本吉起氏　鈴木 裕氏　中村光一氏　宮本 茂氏

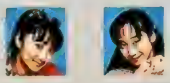
司会：塚田正晃（「電撃王」編集長）、浜村弘一（「ファミ通」編集長）

14:45　ＮＴＴ通信ゲーム大会
15:30　「ＣＥＳＡ大賞'96」受賞式
プレゼンテーター：奥山佳恵、山本シュウ
16:00　ＡＡＡチャリティーオークション

4月6日(日)キャラクターズDAY

10:00　オープニングインフォメーション
11:00　文化放送連動企画
「新番組」公開録音

出演



小森まなみ　八木田真樹

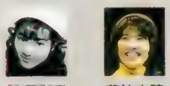
13:00　声優トークバトル

出演

三木眞一郎　笠原留美　石川英郎

14:00　声優ライブ

出演



池澤春菜　菊池志穂

15:00　コスプレ1,000人パレード
16:00　ＡＡＡチャリティーオークション
エンディングフィナーレ

プレゼント

キミは何種類のグッズを集められるか!?

プレゼントの出血大サービスなゲームショウだけに、グッズ目当てで勇んでくる人も多いんじゃないかな!?　以下のリストは、大いに〝グッズ集め野郎〟であるキミの役に立つはず。また、下で挙げている以外にも、まだまだいろんなグッズが用意されてるらしいぞ。

■アイディアファクトリー
●厄引き（福引き）……「厄痛」にちなんだ「厄引き」は、アンケートに答えると引ける。ハズレなし!!

■アスキー
●水玉蛍之丞先生イラストの「火星物語」オリジナルポストカード

■アルトロン
●「ロボ・ピット2」豪華10ページパンフレット
●「エルフを狩る者たち」アニメセル画……ＴＶアニメ本編で使用されたセル画をジャンケンで獲得せよ!!［5日、6日・時間未定］

■インプローレ
●パンフレット付きポップコーン

■ヴァージンインタラクティブ
●ヴァージン目立ちバッチ
●ヴァージン3Ｄフォトカード
●新作関連グッズなど……新作紹介ステージの中で抽選等でもらえる!!［ステージは、5日、6日・毎時0分と30分にスタート］

■ウエップシステム
●「COOL BOARDERS 2」オリジナルＴシャツ、キーホルダーなど……イベント参加者などに配布。

■キングレコード
●「どきどきポヤッチオ」マウスパッド

■元気
●「首都高バトルＲ」体験版CD-ROM……イベントの賞品等として進呈予定。

■講談社
●「はじめの一歩」特製パンフレット型チラシ

■翔泳社
●「プロジェクトガイアレイ」コミックチラシ
●「あやかし忍伝くの一番」下敷き

■小学館プロダクション
●アプローチショット大会にて賞品進呈［随時］……ゴルフゲーム「栄光のセントアンドリュース」にちなんだパットゴルフ大会。ニアピン、またはホールインで相応の賞品を進呈。

■スクウェア
●オリジナルグッズ……出展6タイトルの内、4タイトルの体験プレイをしてくれた人にプレゼント!!

■タイトー
●「ファイターズインパクト」技表
●「ＴＩＬＴ」……タイトー情報誌

■トミー
●特製リーフレット配布

■パイオニアLDC
●「バウンティソード　ファースト」体験版CD-ROM……この体験版を使用しての「タイムアタックキャンペーン」も行われるぞ（5月末まで）。詳しくは次号の「電撃 NewsStation」を参照。

■バンダイ
●「GUNDAM THE BATTLE MASTER」体験版CD-ROM

■ファミリーソフト
●「あすか120%」チラシ
●「あすか120%」Ｔシャツ……コスプレ参加者用
●「あすか120%」クリアファイル……ゲーム大会参加者用
●店頭用ポスター、バッジ等（本選トーナメント賞品）

■フィルインカフェ
●「こみゅにてぃぽむ」オリジナルペーパーバッグほかをプレゼント。

■メディアエンターテイメント
●〝光るマニキュア〟を使用したおみくじタイプの抽選で、賞品を進呈。

ココをチェック

気になるCESA大賞の受賞式もある!!

受賞作は、すでに4月4日（関係者招待日）に発表されているのだが、5日（土）にはメインステージでその受賞式が行われる。ゲームユーザーなら、ぜひ見ておくべき。盛り上がりそうだぞ!!

ココをチェック

「デイリーニュース」も連日配布。必見だぞ!!

「電撃デイリーニュース」は今年も健在。ガイドブック同様、来場者全員に配布される。ぜひ、ショウの攻略に役立てよう。5日配布分には、「ＣＥＳＡ大賞」の結果が詳しく載っているぞ。

ココをチェック

配布グッズは、もっと用意されている!?

実は、混乱を避けるため、配布グッズの大々的な発表を避けているメーカーもあるようだ。各メーカーをくまなくチェックしておかないと「もらいそびれた!!」なんてことにも……。要注意!!

ドラゴンクエストⅦ・制作発表記者会見

500万本をめざす!

注目発言いっぱいの記者会見! いよいよ制作がスタートする!!

▲▶時代を代表するクリエイターが集結し、新たなる「ドラクエ」が始まる!!（画面写真は「SFCドラゴンクエストⅢ」です）

いよいよ制作開始!! 去る3月13日、「ドラゴンクエストⅦ」の制作発表記者会見が都内のホテルで行われた。今回発表された制作スタッフは右のとおりで、いずれも「ドラクエ」シリーズではおなじみの超強力なメンバーだ（鳥山氏は欠席）。会見の中で興味深かったのは「体験する物語「ドラクエ」ならではのインタラクティブ性を追求していく」という堀井氏の言葉。ハードがPSになり、あらゆる部分が進化を遂げたとしても、〝ドラクエ〟らしさ〟は変わらない、ということをファンに約束してくれたのだ。このほか、下のようないくつかの注目発言も飛び出したぞ。新情報を待ち望んでいた人は、じっくりチェックしてみよう。

注目発言 「ロト～」でも「天空～」でもない!! 『Ⅶ』は新シリーズへと突入する!!

ファンの予想どおり、「Ⅶ」の物語は新たな章へと突入することが明らかになった!! でも、判明した事実はこれだけ。「ストーリーに関しては、現在ぼんやりと頭の中にあるくらいなのではっきりとは言えません。テーマも決めていません。最初には考えないたちなんです。シナリオをじっくり組み立てていくことで、テーマもしだいに出来上がっていくものですからね」と堀井氏。はたして、どんなシリーズが始まるのだろうか!?

Ⅲ～そして伝説へ～

Ⅵ～幻の大地～

注目発言 発売時期は'98年の年末!?

発売時期に関する質問を受けたエニックスの千田氏が、そのまま「いつ頃になりますか？」と堀井氏に聞くという楽しい一幕も。「これまでの例がありますからね（笑）。ただ、来年の夏から年末にかけて、遅くとも来年末には出したいと思っています（堀井氏）」。期待したいね!!

注目発言 ポリゴンやCGも駆使する予定だが…

堀井氏は「ポリゴンやムービーも使用するでしょう。もちろん「ドラクエ」ならではの魅力を生かす目的で」と発言。眞島氏も「技術の羅列ではなく「ドラクエ」の魅力をさらに膨らませる方向でグラフィックを創りたい」と答えた。やはり〝ドラクエ〟らしさ〟が基本なのだ。

考察 販売数500万本の可能性は!?

千田氏による「販売数は500万本をめざします」という発言を受けて、同席していたSCEの代表取締役副社長・丸山茂雄氏が自信満々のコメントをした。「PSは今年中に、国内1,000万台を超えると見ています。Ⅶ：発売の頃には、1,000万台をはるかに超えた数が普及しているはずです」。500万本達成の可能性は十分ある！

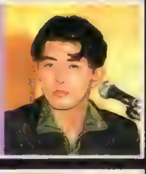
夢を作る6人の男たち

シナリオ&ゲームデザイン
堀井 雄二氏
アーマープロジェクト代表取締役。エニックス取締役。「ドラクエ」の生みの親として〝超〟有名。

音楽
すぎやま こういち氏
作曲家。テレビのCMソング、歌謡曲などの分野で主に活躍。「ドラクエ」シリーズの全曲を担当。

メインプログラム
山名 学氏
ハートビート代表取締役。「Ⅱ」よりプログラムを手がけ、「Ⅳ」ではメインプログラムを担当。

グラフィックデザイン
眞島 真太郎氏
アルテピアッツァ代表取締役。SFCの「Ⅱ」や「Ⅵ」のグラフィックを担当、高い評価を受けた。



プロデュース
千田 幸信氏
エニックス専務取締役。「Ⅰ」以来、シリーズ全作品のプロデューサー業務を担当している。

キャラクターデザイン
鳥山 明氏（会見には欠席）
漫画家。「Dr.スランプ」、「ドラゴンボール」などで、あまりにも有名。シリーズ全作品のキャラデザインを担当。

▶鳥山先生のキャラは、どのように表現されるのだろう？（写真は「Ⅵ」）

新製品 アナログコントローラ
振動機構付き“体感型”コントローラ「ブルブルッ」っと注目の新登場!!

期待の新作『ＴＯＢＡＬ２』（スクウェア）と『エースコンバット２』（ナムコ）に対応した周辺機器として注目の集まる「アナログコントローラ」が、いよいよ発売されるぞ！　“アナログ機構”と“振動機構”という２つの機能を兼ね備えていて、形態は純正コントローラをベースに、２系統のアナログスティックを装備したモノ。だが、何と言っても注目は、本体に内蔵された振動機構。ゲーム中のアクションとシンクロした振動が、かつてない臨場感を演出してくれるぞ。期待せよ!!

◀「アナログコントローラ」発売日：４月25日／価格：¥３０００（税別）／発売元：ＳＣＥ

チェック 話題の“振動機構”はこんなにスゴイのだ!!

注目の機能“振動機構”に対応しているソフトは、当面の間、右の２本のみとなる。では、この振動機構が実際にはどういったかたちで機能するのか説明しよう。例えば『エースコンバット２』なら機銃を撃ったときに「ドガガガッ（ブルブルブルッ）」、『ＴＯＢＡＬ２』ならパンチをヒットさせたときに「バキッ（ブルッ）」というように、各アクションにリンクした振動が、コントローラ本体を通して直にプレイヤーの手に伝わってくるのだ。絶対に体験すべきだぞ!!

エースコンバット２
ナムコ

TOBAL2
スクウェア

映画 タイム・リープ
緒方恵美が歌う主題歌はみんなへのメッセージ!!

話題の映画「タイム・リープ」（６月公開予定／原作：高畑京一郎／主演：佐藤藍子）の主題歌レコーディングが３月14日、東京・代々木ワンダーステーションにて行われた。タイトルと同名の主題歌を歌うのは、人気声優の緒方恵美さん。彼女は今回、この曲の作詞も担当している。「何か悩みを抱えている人が、元気な時の自分を思い出して前向きな気持ちになれたら……。そんなメッセージのつもりで書いたんです」。映画のイメージにあった素敵な曲になったぞ。

▲「タイム・リープ」（映画「タイム・リープ」主題歌）／発売日：５月25日／価格：¥1,020／発売元：ポリグラム

新製品 ぷよりん
あの「ぷよぷよ」がキーチェーンゲームに!

いまやほとんどのゲーム機に移植された超人気落ちものパズル「ぷよぷよ」が、キーチェーンゲーム（携帯用ミニゲーム）として登場するぞ。巷で人気の「たまごっち」や「テ◯リ◯」を超えるほどの精密液晶画面で、「ぷよぷよ」の魅力を完全再現。もちろん連鎖も可能なので、ゲーム性の高さもバッチリ。３月30日（日）に幕張メッセで開催される“第三回全日本ぷよマスターズ大会”において先行発売も決定しているぞ！　大会に関する問い合わせは、フリーダイヤル0120-48-2424（24時間テープ案内）まで。

▶キーチェーンゲーム「ぷよりん」／発売日：４月上旬予定／予価：¥1,200（税別）／発売元：（株）コンパイル

大全集（下巻） ファイナルファンタジー
「Ⅰ」～「Ⅵ」のすべてが凝縮されたファン必携の一冊!

「ＦＦ」シリーズの魅力の集大成ともいうべきファン必携本「ファイナルファンタジー大全集」の下巻が発売されるぞ。「ＦＦ」のⅠからⅥまでの６作品を通して、世界観、物語、キャラクター、進行のポイント、システム、フローチャートなどなど、各テーマ別に徹底解剖。データなども豊富で、かなり攻略色の強い構成になっているぞ。好評発売中の上巻と２冊そろえれば、「ＦＦ」のすべてがわかるのだ！

▲「ファイナルファンタジー大全集　下巻」発売日：４月５日／価格：¥3,000（税別）／発売元：（株）デジキューブ

なんと
PS対応のCD-ROM付き!
Ⅰ～Ⅵまでの名場面集と、Ⅶのキャラクタームービーなどを収録。ファンなら絶対に手に入れておきたい

ラジオ 流星野郎のGAME MAX
業界の“流星野郎”が帰ってくる!?人気ラジオ番組が装いも新たに復活!!

おなじみアトラスの人気広報・相原誠吾さんと、人気声優・三石琴乃さんの迷（？）コンビが、最新のゲーム情報を贈り続けた人気ラジオ番組を憶えているかな？　惜しまれつつも放送終了した「流星野郎のゲーム業界裏情報」が、２年の歳月を超えて「流星野郎のＧＡＭＥ　ＭＡＸ」として復活するのだ。コンシューマやアーケードのゲーム情報はもちろん、アトラスならではの「プリクラ」情報などにも期待したいよね。

放送開始日
４月４日（金）ラジオ日本[24:00～]
４月５日（土）山形放送[23:30～]
４月５日（土）信越放送[24:00～]
４月５日（土）山陰放送[22:30～]
４月５日（土）宮崎放送[24:00～]
４月11日（金）AM KOBE[22:30～]

▶▶▶POWERチェック!!
おなじみハドソンがPSへの参入を発表!

３月14日の「流通サービス新聞」（日刊工業新聞発行）に、「人気ゲームメーカー・ハドソンが今後、ＰＳ用ソフトも開発していく」という内容の衝撃的な記事が掲載された。ハドソンに問い合わせたところ「14日付けで参入を発表しましたが、具体的なことはすべて未定です（広報・平井氏）」という回答が得られたぞ。すでに７～８本のタイトルの開発を予定していて、年内に発売されるのは格闘モノやＡＣＴなど数タイトルになる見込み。早いものでは、今秋の発売をめざしているタイトルもあるそうだ。大いに期待して待とう!!

▶「天外魔境」、「桃太郎電鉄」、「ボンバーマン」など、人気シリーズの展開に期待したいね。
◀※写真はＳＳ版「天外魔境－第四の黙示録－」です。

ロックマン

10周年記念キャンペーン

『ロックマン』生誕10周年を記念して、3つの企画が実施されるぞ!!

今年の12月で誕生（制作？）から10周年を迎える「ロックマン」の記念キャンペーンが、「東京ゲームショウ'97春」とゴールデンウイークにまたがって実施（開催）されるぞ。目玉はPSソフト「ロックマン　バトル＆チェイス」を使用したゲーム大会で、2回行われる予選には総計1,000名まで参加できる。3つの企画すべてのお問い合わせ先は、06-281-1345（ロックマン事務局）まで。

応募先

〒542 大阪市中央区西心斎橋1-10-2　ロックマン事務局○○係（ハガキに〒番号、住所、氏名、年齢、学年［職業］、電話番号を必ず明記）

ロックマン　バトル＆チェイス　グランプリレース

◎［第1回予選］日時：4月5日、6日／場所：東京ビッグサイト「東京ゲームショウ'97春」カプコンブースにて受付　◎［第2回予選＆決勝戦］日時：5月3日／場所：EBIS303（東京都・渋谷）「ロックマン大博覧会」会場／参加希望者は"予選参加"と書いて、左の応募先の「大博覧会DPS」係まで。しめ切りは4月18日（消印有効）　◎参加者はメモリーカード持参のこと。

ロックマン　バトル＆チェイス　メモリーカードキャンペーン

「ロックマン　バトル＆チェイス」をクリアした人を対象に、"デューオ"が使用できるデータ入りメモリーカードを、抽選にて合計1,000名にプレゼント！ハガキに、「デューオ暗号メッセージ」とクリアしたキャラクター名を書いて応募しよう。詳しくはロックマン事務局まで問い合わせてね。
◎第1回しめ切り：4月20日／第2回しめ切り：5月20日。

ロックマン　大博覧会

「ロックマンと一日楽しもう」ということで、グランプリレースの決勝をはじめ、さまざまなイベントやアトラクションが用意されている。また、発売前の新作ゲームもプレイできるかもしれないぞ！　入場希望者は、"予選不参加"（1のグランプリレースに参加する人は"予選参加"）と書いて、左記の応募先の「大博覧会DPS」係まで。
◎しめ切り：4月18日（消印有効）

悪魔城ドラキュラX

CD

"コナミ矩形波倶楽部"が贈る、ドラキュラ最新作の耽美的なしらべ

ドラキュラシリーズの最新作「悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～」のサントラCDが発売されるぞ。演奏は、「ツインビー」などのクリアなサウンドでおなじみ"コナミ矩形波倶楽部"が担当。ボーカルには、アメリカの実力派シンガー、シンシア・ハレルが参加しているぞ。彼女が歌うテーマ曲のシングルCDも同時発売されるぞ。

◀「悪魔城ドラキュラX」発売日：4月9日／価格：¥2243（税込）発売元：キングレコード

邪鬼が来る！

ラジオ

世紀末日本を襲う邪鬼の脅威！人気小説のラジオドラマ化!!

世紀末の日本に天（あま）の邪鬼（じゃく）が降臨した!?　好評発売中のアドベンチャー小説「邪鬼が来る！」（電撃文庫刊）のラジオドラマ化が決定したぞ。3月31日から2週間（毎日！）、NHK－FMの全国ネットにて放送されるのだ（土日はお休みなので注意）。関俊彦や塩沢兼人ら実力派声優の好演が、原作の興奮を伝えるぞ。番組「青春アドベンチャー」内で、すべて22:45～23:00の放送となる。期待して聴いてくれ!!

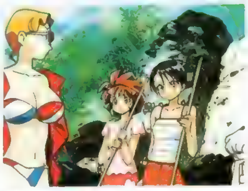
◀電撃文庫「邪鬼が来る！」／著者：谷登志雄／価格：¥563（税抜）／メディアワークス刊

魔法使いTai!

合宿！

OVA「魔法使いTai!」の"合宿イベント"参加者大募集！

人気アニメ「魔法使いTai！」の合宿イベントが行われるぞ。参加希望者は、往復ハガキに住所、氏名（返信用にも忘れずに書こう！）、年齢、性別、電話番号を明記して、以下の応募先に送ろう。支払いなど、詳しいことは応募者に発送される案内を見てね。応募先は、〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-12-12　ルネスE.B.I　5Fプリズム内「魔法使いTai!・北野橋高校魔法クラブ強化合宿の事務局」。お問い合わせはプリズム（03-3462-4628）まで。



◎日時：6月21日～22日（1泊2日）／参加費：¥29,800／場所：関東近郊／第1回しめ切り：4月末日

ゴースト＆ダークネス

映画

実話を元に制作された恐怖の物語！130余名の命を奪った2頭の獣とは!?

1898年、東アフリカのツァボに現れた猛獣は、たった2頭で130名以上の人命を奪い、住民を震撼させた……。この作品は、この正体不明の猛獣VSハンターの壮絶な死闘を描いた作品だ。撮影には2頭の猛獣役として、世界各国から芸達者なライオンが集められた。しかし、歴史上の記録には明確な死亡者数しか残っておらず、その猛獣の正体は依然として不明という、なんとも不気味な実話なのだ。（3月29日より全国東宝系にてロードショー）

▲名優マイケル・ダグラスとヴァル・キルマーの迫真の演技にも注目だ！（配給：UIP映画）

電撃NewsStation －トピックス－ TOPICS

●量産体制の確立でPSの品薄状態に"ストップ!!"

PS本体の品薄状態の解消をめざしてきたSCEは、5月より月産150万台へと生産体制を拡大することを発表した。昨年末より月産100万台体制をとってきたものの、需要は引き続き急速に拡大し、日本同様、世界的にも慢性的な品薄状態が続いていた。今回の量産体制確立は、これを打開するものとして期待されている。また、PSの全世界出荷累計が、3月19日までに1,300万台に達していたことも同時に発表された。

●"凱旋ロードショー"中の「攻殻」を観にいこう！

海外でも大ヒットした劇場映画「GHOST IN THE SHELL－攻殻機動隊－」の凱旋ロードショーが始まっている。上映館は、東京・テアトル新宿（上映中～4月4日）、大阪・テアトル梅田（3月29日～4月11日）、京都・みなみ会館（3月29日～4月11日）、名古屋・今池国際シネマ（4月12日～4月25日）、福岡・劇場未定（日程未定）の全国5カ所。PS版（夏発売予定）のムービーの"特別編集バージョン"も観ることができるぞ!!

※「電撃NewsStation」コーナーでは読者の皆さんからのご意見、ご感想をお待ちしております。官製ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦当コーナーにてあなたが知りたいニュースのジャンル、⑧当コーナーにてやってほしい企画等を書いて、237ページの"おたよりのあて先"の「ニュースステーション」係までお送りください。ハガキをくださった方の中から、毎号抽選にて30名にPS関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼントいたします。グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

PlayStation

SONNET

友情も、愛情も、踏み台にして、遺跡に眠る、秘宝をめざせ。

プレゼント！
秘・宝・王オリジナルグッズ

トレジャーハンティング・ボードゲーム

秘・宝・王

もうお前とは口きかん!!

旅は道連れ、世は情け無用！ひとたび冒険の旅にでたからには、親友だって、恋人だって、みんなライバル！
出し抜け、蹴落とせ、陥れろ！友情も、愛情も、勝利への踏み台にして、遺跡に眠る秘宝をめざせ。いち早く持ち帰ったものには、最高の報酬と栄冠が待っているゾ！

マルチタップ／メモリーカード対応
4月25日発売予定／予価5,800円（税別）

発売元：株式会社レイ・アップ　ソネット部
東京都渋谷区渋谷1-5-7
インターネットホームページ http://www.sonnet.co.jp

©1997 Lay-up

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

美少女戦略SLGの最終兵器、ついに登場!
PlayStation
少女たちは、この星の守護神となるのか。
CD 3 枚組 5,800円（税抜）
絶賛発売中!!
はるかぜ戦隊
Vフォース
おしゃべり好きで、恋に恋する乙女たちなのに、透き通る瞳で
風の向こうに何を見ているのか。生まれ持った能力が
彼女たちを宇宙戦士の道へと駆り立てる。
なぜこれほど血が燃えるのか、その理由をまだ誰も知らない…。
総動画数15,800枚、実に60分を超える
大作アニメーション搭載
初回限定プレミアム
プロモーションビデオ プレゼント
この作品のために一挙大集合
CAST
■葵　奈月
白鳥　由里
■葵　美月
今井　由香
■葵　華月
天野　由梨
■中本　数魔：三木眞一郎
■織田　雪菜：矢島　晶子
■ガ　イ　チ：水谷　優子
■イ　ク　ト：山口　勝平
■モラレイイ：速水　奨
■ゲルーヌ：平松　晶子
■フレイア：折笠　愛
■ザ　　イ：置鮎龍太郎
■ナレーション：堀内　賢雄
（ほか総勢21名）
スタッフ募集のお知らせ
職　種：ゲーム・アニメーション制作スタッフ
①企画（シナリオ・システムデザイン）②2D・3DCGデザイナー
③アニメーター（原画・動画）④Macオペレーター（彩色含む）
⑤プログラマー
資　格：②⑤経験者（高卒以上）30歳まで
①③④経験者（高卒以上）30歳まで・未経験者（専門卒以上）22歳まで
応募方法：経験者：履歴書・作品（不返）・職務経歴書・自己PR文（書式自由）
未経験者：履歴書・作品（不返）・成績証明書・自己PR文（書式自由）
を左記住所まで郵送してください。書類選考後、通知いたします。
サウンドトラックアルバム
好評絶賛発売中　価格2,000円
GAME SOUND COLLECTION Vol.5
はるかぜ戦隊Vフォース
奈月（CV:白鳥由里）が歌うスペシャルトラック「WIND」を収録!
発売元●株式会社MEM　NEOレーベル
販売元●BMGビクター株式会社
はるかぜ戦隊Vフォース
公式ガイドブック
好評絶賛発売中　価格980円（本体価格951円）
オールカラー96P
全15マップの攻略はもちろん、ユニットデータも一挙に紹介
発行所●毎日コミュニケーションズ
小説化決定
「はるかぜ戦隊Vフォース」
更にパワーアップして電撃文庫より
1997年春発売予定!
発　行●メディアワークス
発　売●主婦の友社
CDドラマ化決定
「はるかぜ戦隊Vフォース」
1997年春発売予定!
発売元/販売元●BMGビクター株式会社
ラジオドラマ化決定
1997年1月下旬よりON AIR開始
●金曜26:30～TOKYO FM
「YAOちゃんのラジコミPLAY☆LAND」
あの娘たちにラジオでも会える…。
© VING 1996
VING
ビング株式会社　東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィンクビル3F
ユーザーサポート電話☎ 03-3492-1079（土・日・祝日を除く13:00～17:00）
この画面は開発中のものです。
マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ビングはJAMMAの会員です。ビングはCESA

次号予告

電撃PlayStation Vol.45は 4月11日(金)発売!!

TGS'97春では新タイトル続出らしい。今年は春からすごいらしい。

次号はそのへんの最新情報をドーンと巻頭に大特集!! 驚きのタイトルがガンガン出てくるぞ。じっくりゲーム派は、『FFⅦ』ほかの攻略の大増ページに期待してほしい。

表紙イラスト●FFⅦ
イラスト●伊藤勇太
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)
©スクウェア

おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鳴原千太郎、小野弘樹、高橋智也、森澤信彦【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)、田中弘二【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、三上良枝、牟田将次郎【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation Vol.44

1997年4月11日発行 第3巻第8号通巻40号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

広告索引

アートディンク……200・201
アクセラ……折込頁(82・83間)
アスキー……240・241
アトラス……242・243
SNK……184・185
ギャップス……133
グラムス……205
元気……182・183
光栄……128・129・130・131・132
コナミ……126・127
スクウェア……4・5
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3・32・33・34・78・79・80・81
タカラ……206・223
T&Eソフト……186
デジキューブ……76・77
トミー……204
日本コンピュータシステム……123
ヴァージンインタラクティブ……6
バリエ……235
バンダイビジュアル……146
ビクターインタラクティブ……118・119
ビング……236
ファミリーソフト……120・121・122
ブロッコリー……158
フロム・ソフトウェア……表4
やのまん……124・125
ライトスタッフ……202・203

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王 毎月8日
電撃NINTENDO64 毎月21日
電撃G's エンジン 毎月30日
電撃SEGA EX 毎月21日
電撃PlayStation 隔週金曜日
月刊電撃コミック ガオ! 毎月27日
コミック電撃大王 奇数月18日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
1	28日	A.Ⅳ.GLOBAL	アートディンク ¥2800(BEST)/SLG	
2	28日	DOKIDOKIプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5800/SLG	137
3	28日	DOKIDOKIプリティリーグ(限定版)	エクシングエンタテイメント ¥6800/SLG	
4	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95ベスト	SNK ¥2800(BEST)/対戦ACT	
5	28日	アンドレッティレーシング	EAV ¥5800/RCG	139
6	28日	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	元気 ¥2800(BEST)/RCG	
7	28日	提督の決断Ⅲ	光栄 ¥9800/SLG	139
8	28日	信長の野望・覇王伝	光栄 ¥2800(BEST)/SLG	
9	28日	BOYS BE… 恋のゆくえ	講談社 ¥5800/SLG	139
10	28日	MLB Pennant Race	SCEI ¥5800予定/SPG	
11	28日	浪速の商人〜振ってナンボのサイコロ人生〜	SME ¥5800予定/TBL	139
12	28日	MYST	[illegible] ¥[illegible](BEST)/AVG	
13	28日	覚悟のススメ	トミー ¥5800予定/対戦ACT	140
14	28日	ゼビウス3D/G+	ナムコ ¥5800/STG	110+136
15	28日	鉄拳-TEKKEN-	ナムコ ¥2800(BEST)/対戦ACT	
16	28日	クロス・ロマンス 恋と麻雀と花札と	日本物産 ¥6800/TBL	140
17	28日	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル ¥6800/対戦ACT	140
18	28日	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版	バンダイビジュアル ¥7800/対戦ACT	
19	28日	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	バンプレスト ¥2800予定/SLG	151
20	28日	ザ・コンビニ 〜あの町を独占せよ〜	ヒューマン ¥5800/SLG	137+[illegible]+[illegible]

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
21	4日	actua GOLF	ナグザット ¥5800/SPG	
22	11日	パワーステークス	アクエス ¥5800/ETC	221
23	11日	DISRUPTOR ディスラプター	インタープレイ ¥5800/STG	140
24	11日	新テーマパーク	EAV ¥5800/SLG	
25	11日	アンジェリーク Special2	光栄 ¥7800/SLG	140
26	11日	アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX	光栄 ¥9800/SLG	
27	11日	ゲーム日本史 〜革命児 織田信長〜	光栄 ¥6800/ETC	141
28	11日	ダークハンター 〜上 異次元学園〜	光栄 ¥6800/ETC	140
29	11日	競馬最勝の法則'97 Vol.1 狙え!万馬券!	シャングリ・ラ ¥5700/ETC	141
30	11日	雷電ディー・エックス	セイブ開発 ¥5800/STG	140
31	11日	アランドラ	SCE ¥5800予定/A・RPG	218
32	11日	戦闘国家—改—IMPROVED	SCE ¥5800/SLG	
33	11日	StreetGames'97	SCEI ¥5800/ACT	
34	11日	THE GREAT BATTLE Ⅵ	バンプレスト ¥5800/ACT	
35	11日	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	バンプレスト ¥5800/AVG	
36	11日	プレイスタジアム2	バンプレスト ¥5800予定/SPG	
37	11日	スタンバイ Say You!	ヒューマン ¥5800/SLG	140
38	18日	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ ¥5800/SLG	
39	18日	クォヴァディス 〜イベルカーツ戦役〜	グラムス ¥5800予定/S・RPG	141
40	18日	ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜	SCE ¥5800予定/AVG	
41	18日	大冒険Deluxe〜遥かなる海〜	ソフトオフィス ¥5800予定/S・RPG	
42	18日	ボイスアイドルコレクション〜プールバーストーリー〜	データイースト ¥6800/ETC	
43	18日	HASHIRIYA 狼たちの伝説	日本物産 ¥6800/RCG	221
44	18日	Max'Racer	PD ¥5800/RCG	
45	18日	オリンピア・山佐バーチャパチスロⅡ 〜実戦美少女攻略法〜	マップジャパン ¥5800/TBL	
46	18日	フェーダ2 〜ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン〜	やのまんゲームズ ¥5800/S・RPG	
47	25日	キャロムショット 〜ザ・3Dビリヤード〜	アジェンダ ¥5800/TBL	
48	25日	イワトビペンギンROCKY X HOPPER	インプローレ ¥4800予定/ETC	
49	25日	水木しげるの妖怪武闘伝	KSS ¥5800/対戦ACT	
50	25日	首都高バトルR	元気 ¥5800/RCG	
51	25日	ファンタステップ	ジャレコ ¥5800/AVG	
52	25日	TOBAL2	スクウェア 未定/対戦ACT	30
53	25日	秘・宝・王〜もうお前とは口きかん!!〜	ソネット・コンピュータエンタテインメント ¥5800/TBL	224
54	25日	FIGHTERS' IMPACT	タイトー ¥5800/対戦ACT	219
55	25日	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト ¥6800/RPG	
56	25日	ガメラ2000	デジタルフロンティア 未定/STG	
57	25日	PAL[神犬伝説]	東映ビデオ/東北新社 ¥6800予定/RPG	
58	25日	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント ¥5800/RCG	
59	下旬	Parlor! PRO	日本テレネット ¥5200/SLG	
60	下旬	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	バンダイ ¥7800予定/AVG	222
61	4月	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント ¥5800/対戦ACT	
62	4月	エルフィンパラダイス	アスク講談社 ¥6800/SLG	
63	4月	シムタウン	イマジニア ¥5800/SLG	139
64	4月	リターンファイアー	ソフトバンク ¥3800/対戦ACT	
65	4月	聖痕のジョカ〜光と闇の聖王女〜	タカラ ¥5800/RPG	
66	4月	ケイン・ザ・バンパイア〜最後の選択	BMGジャパン ¥5800/RPG	
67	4月	ファイロ&クロード	BMGジャパン ¥4800/STG	

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
68	2日	ジ アンソルブド	ヴァージンインタラクティブ ¥7800/AVG	
69	2日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット ¥5800/TBL	
70	2日	フォーミュラサーカス	日本物産 ¥5800/RCG	
71	2日	あすか120%エクセレントBURNING Fest.	ファミリーソフト ¥5800/対戦ACT	
72	2日	ライアット・スターズ	ヘクト ¥6800/S・RPG	
73	9日	大海信長伝 GE・TENⅡ	アイマックス ¥6800/SLG	
74	9日	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800/STG	222
75	23日	BLAMIマシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ ¥5800予定/STG	
76	23日	マリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士〜	ガスト ¥5800予定/RPG	217
77	23日	がんばれ森川君2号	SCE ¥4800/ETC	
78	23日	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ ¥6800予定/SLG	
79	23日	RUNABOUT ランナバウト	やのまんゲームズ ¥5800予定/RCG	
80	30日	ダービースタリオン	アスキー ¥6800/SLG	28
81	30日	信長秘録〜下天の夢〜	[illegible] ¥[illegible]/???	
82	30日	ダークハンター 〜下 妖魔の森〜	光栄 ¥6800/ETC	
83	30日	グリッツ (ザ ピラミッド アドベンチャー)	三洋電機 ¥5800/ACT	
84	30日	秦始皇帝 THE FIRST EMPEROR	シャングリ・ラ ¥6600/SLG	
85	30日	エースコンバット2	ナムコ ¥5800/STG	208
86	下旬	タクティクスオウガ	アートディンク ¥5800/S・RPG	
87	下旬	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定/S・RPG	188
88	下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング ¥6800/ETC	
89	5月	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社 ¥6800/AVG	
90	5月	フェイド・トゥ・ブラック	EAV 未定/AVG	
91	5月	あかずの間	ヴィジット ¥5800/AVG	
92	5月	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット ¥5800/ETC	
93	5月	フェード・トゥ・ブラック	EAV ¥[illegible]/AVG	
94	5月	インパクトレーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6800予定/RCG	
95	5月	コントラ〜レガシー オブ ウォー〜	コナミ ¥5800予定/ACT	
96	5月	ワールドサッカーウイニングイレブン'97	コナミ 未定/SPG	
97	5月	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト ¥6800予定/SPG	
98	5月	ザ・マスターズ ファイター	シネマサプライ ¥5800/対戦ACT	
99	5月	エーベルージュ	タカラ ¥6800/SLG	24
100	5月	シュレディンガーの猫	タカラ ¥5800/AVG	
101	5月	INDY500	トミー ¥5800予定/RCG	216
102	5月	Parlor! Mini6	日本テレネット ¥4[illegible]予定/SLG	
103	5月	地獄先生ぬ〜べ〜	バンダイ ¥5800予定/ETC	
104	5月	スパイダー	BMGジャパン ¥5800/ACT	221
105	5月	DEKA4駆 〜TOUGH THE TRUCK〜	ヒューマン ¥5800予定/RCG	

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
106	6日	スーパーブラックバス X	スターフィッシュデータ ¥5800/SLG	
107	6日	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC ¥5800/RPG	214
108	6日	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト ¥5800/ACT	
109	20日	BABY UNIVERSE Produced by Fumiya Fujii	SCE 未定/ETC	
110	27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK ¥6800/RPG	
111	27日	ZERO DIVIDE2	ズーム ¥5800/対戦ACT	
112	27日	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット ¥5800/SPG	
113	27日	タイムクライシス + ガンコン	ナムコ ¥7800/STG	
114	27日	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト ¥5800予定/AVG	
115	下旬	ROBO・PIT2	アルトロン 未定/対戦ACT	16
116	下旬	10101 (仮)	サンテックジャパン ¥5800予定/ACT	
117	6月	サイドワインダー2	アスミック 未定/STG	
118	6月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ/ユーメディア ¥5800/対戦ACT	
119	6月	HARD BLOW	EAV 未定/SPG	
120	6月	G.O.Dpure	イマジニア ¥5800/RPG	215
121	6月	アイランドジェネラル	エクシングエンタテイメント ¥5800/SLG	
122	6月	Base Ball Navigator	エンジェル ¥5800/SLG	
123	6月	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン ¥5800予定/対戦ACT	
124	6月	バーガーバーガー	ギャップス ¥5800予定/SLG	
125	6月	プロレス戦国伝	ケイエスエス ¥5800/SPG	
126	6月	狙われた街(仮)	ケーエージェイ 未定/RPG	
127	6月	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ 未定/PZG	
128	6月	ポインターズポイント	コナミ 未定/ACT	221
129	6月	ラスト レポート	ショウエイシステム ¥5800/AVG	
130	6月	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ ¥6800予定/対戦ACT	14
131	6月	ホールディラント	バンプレスト ¥[illegible]予定/SLG	
132	6月	フォーメーションサッカー'97 〜The road to France〜	ヒューマン ¥5800予定/SPG	
133	6月	BODY HAZARD	ヒューマン ¥5800予定/ACT	
134	6月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ ¥5800/STG	

●春予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
135	春	名探偵スチールウッド(仮)	アイティアファクトリー ¥5800予定/AVG	
136	春	Ash to Ash(仮)	イースリースタッフ 未定/SLG	
137	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK 未定/対戦ACT	
138	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK ¥5800/対戦ACT	
139	春	メタルスラッグ	SNK 未定/ACT	
140	春	棋太平(仮)	エス・ピー・エス 未定/TBL	
141	春	火竜娘(かりゅうじょう)	ガスト 未定/AVG	
142	春	火竜娘—高悠環—	ガスト 未定/AVG	
143	春	ゲーム日本史 〜天下人 秀吉と家康〜	光栄 ¥6800/ETC	
144	春	NHL FACE OFF(仮)	SCEI 未定/SPG	
145	春	NFL GAME DAY	SCEI 未定/SPG	
146	春	スノークィーン	東北新社 ¥4800/ETC	
147	春	メタルエンジェル3	パック・イン・ソフト ¥6500予定/SLG	
148	春	タンク(仮)	BMGジャパン 未定/SLG	
149	春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ ¥5800/AVG	
150	春	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ ¥4980/PZG	
151	春	トレジャーギア	未来ソフト ¥5800/RPG	
152	春	CROC!(仮)	メディアクエスト 未定/ACT	

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
153	11日	サガ フロンティア	スクウェア 未定/RPG	194
154	18日	マスター・オブ・モンスターズ〜暁の賢者達〜	東芝EMI ¥5700/S・RPG	213
155	25日	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ ¥5800/A・RPG	
156	中旬	トリパズ △	サントス ¥4800予定/PZG	
157	下旬	Carnage Heart EZ	アートディンク ¥5700/SLG	
158	7月	Guilty Gear	アークシステムワークス ¥5800/対戦ACT	
159	7月	FIGHTING ILLUSION 〜K-1 REVENGE〜(仮)	エクシングエンタテイメント 未定/SPG	
160	7月	西陣パチンコ天国vol.2	KSS ¥[illegible]/ETC	
161	7月	ボンビンアイランド	[illegible] ¥[illegible]/ACT	
162	7月	NASCAR RACING(仮)	シエラ・パイオニア ¥5800/RCG	
163	7月	サイドポケット3	データイースト 未定/TBL	
164	7月	Cat The Ripper 13人目の探偵士	トンキンハウス ¥5800予定/AVG	
165	7月	電波少年的ゲーム	日本テレビ放送網株式会社 ¥[illegible]予定/SLG	
166	7月	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト ¥6800予定/SLG	221
167	7月	MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ ¥6800予定/SLG	
168	7月	超光速グランドール	バンダイビジュアル ¥5800/ACT	
169	7月	超光速グランドール限定版	バンダイビジュアル ¥7800/ACT	
170	7月	鬼神鉄鋼(仮)	バンプレスト ¥[illegible]予定/ACT	
171	7月	くるみミラクル	バンプレスト ¥5800予定/SLG	219
172	7月	パンツァーバンディット(仮)	バンプレスト ¥[illegible]予定/ACT	
173	7月	夢・色いろ	フェザード ¥5800/SLG	
174	7月	怪物(モンスター)パラ☆ダイス	メイクソフトウェア 未定/TBL	220
175	7月	聖刻1092 操兵伝	ユタカ ¥5800予定/RPG	
176	7月	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ ¥9800予定/RPG	
177	7月	Proof Club プルーフクラブ	ユタカ ¥5800予定/TBL	

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
178	8日	悠久幻想曲	メディアワークス 未定/SLG	
179	29日	COOL BOARDERS2 Killing Session	ウエップシステム ¥5800/SPG	
180	29日	マット・ジョーンの魔界(仮)	マチルダ ¥[illegible]/STG	
181	下旬	天地娘々〜劇場版〜	[illegible] 未定/???	
182	8月	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー ¥5800予定/SLG	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

※赤い行のタイトルは、新登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション・ザ・ベストのものです。

183	8月	百鬼館(仮)	ジョルダン	¥[illegible]／???	
184	8月	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	217
185	8月	バトルアライアンス	バンプレスト	¥5800予定／SLG	

●夏予定のソフト

186	夏	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	¥4900／SLG	
187	夏	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
188	夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	未定／STG	
189	夏	スターボーダーズ	アクレイムジャパン	¥5800／STG	
190	夏	バーチャルバスフィッシング(仮)	イースリースタッフ	¥5800予定／SLG	
191	夏	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－	イースリースタッフ	¥5800／S・RPG	
192	夏	熱砂の惑星	伊藤忠商事	未定／AVG	
193	夏	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
194	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定／AVG	
195	夏	X マルチプライ	エクシングエンタテイメント	未定／STG	
196	夏	ガンフロンティア	エクシングエンタテイメント	未定／STG	
197	夏	プリルラ	エクシングエンタテイメント	未定／ACT	
198	夏	ワンダー3	エクシングエンタテイメント	未定／ETC	
199	夏	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	¥5800／対戦ACT	
200	夏	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	
201	夏	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	¥5800予定／SLG	
202	夏	B線上のアリス Alice on borderlines	講談社	¥6800予定／AVG	
203	夏	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 ～虹色の青春～	コナミ	未定／AVG	
204	夏	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
205	夏	フォトジェニック	サンソフト	未定／SLG	
206	夏	RIVEN The Sequel to MYST	サンソフト	未定／AVG	
207	夏	イバラード(仮)	システムサコム／テレビ朝日	未定／AVG	
208	夏	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー WGP ハイパーヒート	ジャレコ	未定／SLG	
209	夏	あやかし忍伝 くの一番	翔泳社	未定／SLG	
210	夏	プロジェクトガイアレイ	翔泳社	未定／ACT	
211	夏	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	未定／STG	
212	夏	ラグナキュール	SME	¥5800／RPG	
213	夏	宇宙のランデヴー～RAMA～	ソフトバンク	¥6800／AVG	
214	夏	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	¥3800／SPG	
215	夏	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800／ACT	
216	夏	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
217	夏	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800／ACT	
218	夏	青の騎士ベルゼルガ物語 ～装甲騎兵ボトムズ外伝～	タカラ	未定／ACT	8
219	夏	パズルアリーナ闘神伝	タカラ	¥[illegible]予定／PZG	207
220	夏	ルシファード～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
221	夏	モンスターファーム	テクモ	未定／SLG	
222	夏	バウンダリー・ゲート	パック・イン・ソフト	¥6800／RPG	
223	夏	聖龍伝説～外伝～(仮)	バップ	¥5800／ACT	
224	夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	未定／ACT	
225	夏	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	
226	夏	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
227	夏	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
228	夏	雷洞の撃墜王	マイクロネット	未定／STG	
229	夏	個人教授 La Lecon Particuliere	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
230	夏	卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
231	夏	メルト～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	
232	夏	ラングリッサーⅠ・Ⅱ(仮)	メサイヤ	未定／S・RPG	18
233	夏	X－COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800／SLG	
234	夏	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト	¥5800／ETC	
235	夏	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	未定／RPG	210
236	夏	道化師殺人事件(仮)	リバーヒルソフト	未定／AVG	
237	夏	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／ACT	20

●10月発売のソフト

238	10月	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
239	10月	Air Assault	SCEI	¥5800／AVG	

●秋予定のソフト

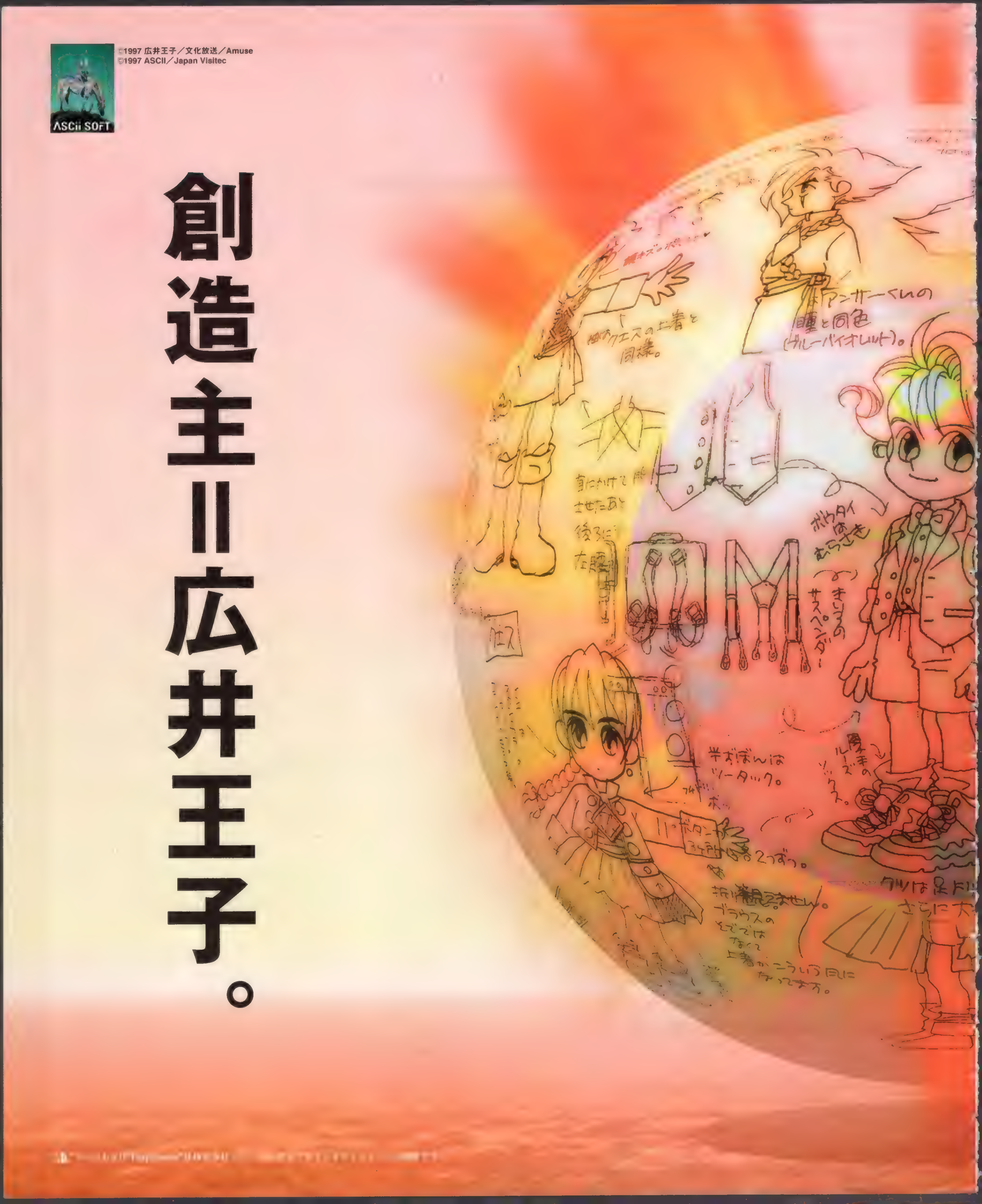
240	秋	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
241	秋	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定／TBL	
242	秋	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／STG	
243	秋	メビウスリンク3D Through ALL Eternity	伊藤忠商事	未定／SLG	
244	秋	メルティランサー2(仮)	イマジニア	未定／SLG	
245	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	
246	秋	STERWINDER	J・ウィング	未定／STG	
247	秋	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCE	未定／RPG	
248	秋	true real fantasy(仮)	ドリームキューブ	未定／RPG	
249	秋	MJ ザ・ホスピタル(仮)	バンダイ	未定／???	
250	秋	天空のエスカフローネ	バンダイ	¥[illegible]／AVG	12
251	秋	雀じゃん恋しましょ	ビスコ	未定／TBL	
252	秋	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	

●12月以降発売のソフト

253	12日	マリア(仮)	[illegible]	¥[illegible]／AVG	
254	12月	バイオハザード2	カプコン	未定／AVG	
255	12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	コナミ	未定／SPG	
256	年内	プロフェッショナルビリヤード	アイディアファクトリー	¥5800予定／TBL	
257	年内	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
258	年内	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
259	年内	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
260	年内	G王 KING OF GAMES	クレフ	未定／???	
261	年内	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／ACT	
262	年内	ツインビーRPG(仮)	コナミ	未定／RPG	
263	年内	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	
264	年内	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
265	年内	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム	¥5800予定／ETC	
266	年内	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800予定／SPG	
267	年内	リンダキューブアゲイン	SCE	未定／RPG	
268	年内	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	未定／RPG	
269	年内	ホタル	パイオニアLDC	未定／ACT	
270	年内	超時空要塞マクロス Another Dimension	バンダイビジュアル	未定／STG	
271	年内	同級生2	バンプレスト	¥6800予定／AVG	
272	年内	同級生2 EXTRABOX	バンプレスト	¥13800予定／AVG	
273	年内	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
274	年内	HERC'S ADVENTURES	BPS	¥5800／RPG	
275	年内	BALL BLAZER	BPS	¥5800／SPG	
276	年内	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
277	年内	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	ピング	未定／SLG	
278	冬	火星物語	アスキー	未定／RPG	
279	新春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	212

●発売日未定のソフト

280	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
281	未定	カラーズメニマ	アウトバック	未定／PZG	
282	未定	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800予定／SPG	
283	未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	未定／SPG	
284	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
285	未定	BATTLE SPORT	アクレイムジャパン	未定／SPG	
286	未定	RPGツクール3	アスキー	未定／ETC	
287	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
288	未定	サウンドノベルツクール2	アスキー	未定／ETC	
289	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	未定／ETC	
290	未定	NIGHTMARE PROJECT YAKATA	アスク講談社	未定／SLG	
291	未定	RECIPRO HEAT 5000	エクシングエンタテイメント	¥5800／RCG	
292	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
293	未定	X2	カプコン	¥5800／STG	
294	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 1 「月の神殿」	カプコン	未定／AVG	
295	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 2 「死闘!ワイリーナンバーズ」	カプコン	未定／AVG	
296	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 3 「最後の戦い!!」	カプコン	未定／AVG	
297	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン	未定／RPG	
298	未定	ロックマンX4	カプコン	未定／ACT	
299	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
300	未定	飛龍の拳コレクション(仮称)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
301	未定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800／AVG	
302	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
303	未定	THE HIVE WARS	KSS	¥6800／STG	
304	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定／AVG	
305	未定	ヴァーチャパーク the フィッシュ ～ブクブクダイバー～	光栄	¥5800予定／ETC	
306	未定	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	¥5800予定／A・RPG	
307	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
308	未定	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	未定／STG	222
309	未定	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	¥5800予定／SPG	
310	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2	コナミ	未定／AVG	
311	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	未定／AVG	
312	未定	パロウォーズ	コナミ	¥5800予定／SLG	
313	未定	ミッドナイトラン ～ロードファイター2～	コナミ	¥5800予定／RCG	
314	未定	みつめてナイト	コナミ	未定／SLG	222
315	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
316	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
317	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
318	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
319	未定	ステークスウィナー2	ザウルス	未定／RCG	221
320	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	未定／RPG	
321	未定	OUT LIVE Be Elimeinate Yesterday	サンソフト	未定／RPG	
322	未定	Cheesy(仮)	ジャレコ	未定／ACT	
323	未定	THE MACH GOLF	ZOOM－X	¥5800／SPG	
324	未定	ザウバー	スクウェア	未定／STG	
325	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
326	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
327	未定	オメガブースト	SCE	未定／STG	
328	未定	クライムクラッカーズ2	SCE	未定／RPG	
329	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	未定／PZG	
330	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	未定／TBL	
331	未定	Monster Truck Rally(仮)	SCEI	未定／STG	
332	未定	アタリアーケードクラシクス	ソフトバンク	¥3800／ETC	
333	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	¥3800／ACT	
334	未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	¥3800／STG	
335	未定	T－MEK(仮)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
336	未定	ドライバー	ソフトバンク	¥3800／ACT	
337	未定	ローカス	ソフトバンク	¥3800／RCG	
338	未定	Blaze&Blade ～Eternal Quest～	T&Eソフト	未定／A・RPG	
339	未定	アドヴァンストV.G.2	TGL	未定／対戦ACT	
340	未定	えこのKIDS ～誰が為に金は成る～	TGL	¥5800／TBL	
341	未定	TILK～青い海から来た少女	TGL	¥5800／S・RPG	
342	未定	ファーランドストーリー～四つの封印～(仮)	TGL	¥6800／S・RPG	
343	未定	ウキウキ釣り天国(仮称)	テイチク	未定／SLG	
344	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定／ACT	
345	未定	もってけたまごSPECIAL	ナグザット	¥5800／対戦ACT	
346	未定	ガンバレット(仮)	ナムコ	未定／STG	
347	未定	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	未定／ETC	
348	未定	My Dream ～On Airが待てなくて～	日本クリエイト	未定／SLG	
349	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
350	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ～アルプス編～	NETYOU(ネッチュウ)	未定／SLG	
351	未定	NOëL2(仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
352	未定	タイブレーク	バディ	¥／SPG	
353	未定	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)	バンダイ	未定／SLG	
354	未定	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定／SLG	
355	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
356	未定	銃夢(仮)	バンプレスト	未定／A・RPG	
357	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定／RPG	
358	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
359	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
360	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
361	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
362	未定	甲子園Ⅴ	魔法株式会社	¥5800／SPG	
363	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
364	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
365	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	



ASCii SOFT
©1997 広井王子／文化放送／Amuse
©1997 ASCII／Japan Visitec
創造主＝広井王子。

天才クリエイター広井王子の
プレイステーション第1弾。
ラジオから生まれた
ライブ感覚バラエティRPG
今冬登場!!

火星物語

原作・脚本 = 広井王子
ポチ = 千葉 繁
アンサー = 横山智佐
キャラクターデザイン：水玉蛍之丞

◎火星のルーツはここにある!「広井王子のマルチ天国」文化放送(土)25:00〜25:30

TOKYO GAME SHOW〔4/5(土)・6(日)東京ビックサイト〕
アスキーブースで、オリジナルグッズ満載の「火星セット」がもらえるよ

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー

Who are Drift Master?
PlayStation
箱根、六甲、函館などの実在する峠道や東京有明ベイエリアをモデリングしたコースに挑戦!
峠道を舞台にしたレースをここに再現!選択可能なマシンは約20種類!
1P・2P対戦やタイムアタックに加え、ヒルクライム・レース形式のタイムトライアルも用意!
またキャラクターを盛り込んだストーリー・モードも楽しめます。
TIME TRIAL
CAR SELECT
COURSE SELECT
GAME START
NORTHERN COUNTRY
156 km/h
とうげ・マックス
峠MAX
最速ドリフトマスター
●2P対戦可能
●ネジコン対応
プレイステーション専用ソフト
3Dレースゲーム(1~2人用)
好評発売中
価格5,800円(税抜)
©ATLUS/CAVE 1997
協賛雑誌(五十音順)
ATLUS JTCC Video Series
※全国の書店でお買い求めください。
Vol.1 '96スーパーツーリングカーのすべて 好評発売中! 3,300円(税込)
Vol.2 '96チャンピオンへの道 好評発売中! 3,300円(税込)
Vol.3 バトル&クラッシュ 好評発売中! 3,300円(税込)
アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝祭日除く
インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。
3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は~』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。
■スタッフ募集中! [職種] 1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 neGcon は(株)ナムコの商標です。
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

〒162　東京都新宿区神楽坂4-8　株式会社アトラス

“南方珀堂登場”アトラスから。
TOKYO GAME SHOWに、その姿を現わす。

“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンターテイメントの商標です。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

電撃PlayStation Vol.44
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1997年4月11日発行(隔週金曜日発行)第3巻第8号通巻40号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)
T1024572040492
印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24572-4/11
© Media Works 1997